

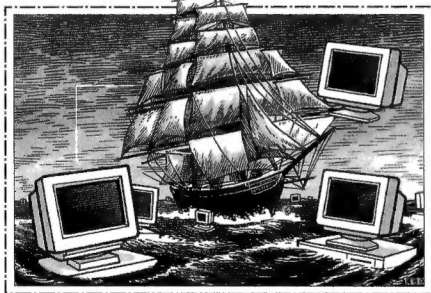


# محاضرات كليبر

## Clipper Course Notes

الجزء الثاني: أساسيات البرمجة

جديد!  
الإصدار 5.2



كتاب



قرص



النشر والتوزيع

في هذا الكتاب:

- شرح لمعظم الموضوعات الأساسية في كليبر 5.2
- تصميم وإنشاء وكتابة السرى التعليقات باستخدام لغة كليبر
- يغطي المواضيع الخاصة باستخدام شبكة نوفل مع كليبر 5.2.



سليمان السليمان



# محاضرات كليبر

## Clipper Course Notes

الجزء الثاني: أساسيات البرمجة

سليمان بن عبد الله الميمان

الأستاذ/أحمد فراس مهناي

الدكتور/محمد سعيد دباس

النشر والتوزيع:

الميمان للنشر والتوزيع

ص.ب: ٩٠٠٢٠ - الرياض ١١٦١٣

هاتف: ٤٠٢١٢١٩ - ٤٢٦١٩٤

فاكس: ٤٠١٤٩٩٦

محاضرات كليبر 5.2: أساسيات البرمجة

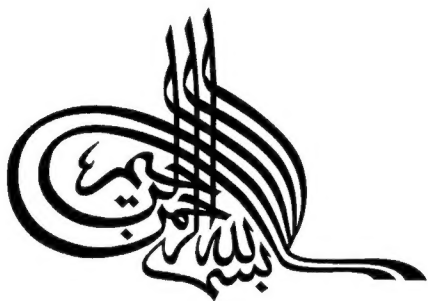
الطبعة الأولى - الرياض - ١٤١٥ هـ

### حقوق الطبع محفوظة

حقوق الطبع والنشر محفوظة لدار الميمان للنشر والتوزيع، ولا يحق لأي شخص نشر هذا الكتاب أو أي جزء منه أو تصويره أو إعادة طبعه أو تخزين محتوياته أو نقلها بأي وسيلة إلا بعد الحصول على إذن خطي وصريح مكتوب من الناشر.

### تنويه

تم إعداد هذه المحاضرات بالتعاون مع مؤسسة جرمينيش الأمريكية المتخصصة في إعداد برامج تعليم لغة كليبر. وهذه المؤسسة مستمدة من قبل شركة Computer Associates، المالك الرسمي لـ 5.X. جميع لغة كليبر.





# المحتويات





١٩	تمهيد
٢١	مفاتيح المجمع
٢٢	إعلان متغير الذاكرة الآلية /a
٢٣	اكتشاف الخطأ البرمجي وتصحيحه /b
٢٤	خيار شاشة التوثيق والاستحقاق /credits
٢٤	الخيار /d<id> =<val>  #define
٢٥	الخيار /ES/ اخرج من الخطورة
٢٦	خيار تضمين مسار البحث عن ملف /i<path> #include
٢٧	خيار إخماد أرقام السطور /i
٢٨	خيار تجميع وحدة واحدة فقط /m
٢٨	خيار إخماد إعلان بداية إجراء /n
٣٠	خيار مشغل ملف الهدف أو الممر /o<path>
٣٠	خيار توليد ملف مخرجات المعالج الأولي /p
٣١	خيار الخروج /q
٣١	خيار البحث عن المكتبات /r <lib>
٣٢	خيار فحص التركيب اللغوي /s
٣٢	خيار (السوافة/أو المسار للملفات المؤقتة) /t<path>
٣٣	خيار (استخدم تعريفات الأوامر البديلة) /u <file>
٣٣	الخيار /v (يفترض أن تكون المتغيرات <MEMVAR>)
٣٤	خيار /w Enable Warning (شغل التحذير)
٣٤	الخيار /x إنتاج قائمة من الإرشادات والاستدراكات
٣٥	الخيار /y يوقف التحسين
٣٦	خيار /z أوقف عمل الاختصارات المنطقية
٣٧	مسح الشيفرة الميتة Dead code

٣٨	الإعدادات المقترحة.....
٣٨	التعامل مع الملفات.....
٤١	بيئة المجمع COMPILER ENVIRONMENT.....
٤١	متغير البيئة SET CLIPPERCMD.....
٤٣	ضبط موجه التضمين INCLUDE.....
٤٣	ضبط الخيار SET TMP.....
٤٤	الخيار SET CLIPPER Parameters.....
٤٤	الخيار BADCACHE.....
٤٤	الخيار CGACURS.....
٤٤	الخيار DYNF.....
٤٥	الخيار INFO.....
٤٥	الخيار NOALERT.....
٤٥	الخيار NOIDLE.....
٤٦	الخيار SQUAWK.....
٤٦	الخيار SWAPK.....
٤٧	الخيار SWAPPATH.....
٤٨	الخيار TEMPPATH.....
٤٨	مثال.....
٤٨	إعداد سطر الأوامر.....
٥١	برنامج كشف الأخطاء DEBUGGER.....
٥١	إعداد شيفرة المصدر الخاصة بك.....
٥١	البدء بتشغيل البرنامج Debugger.....
٥٢	متغيرات سطر الأوامر.....
٥٢	الخيار CLD /S <appName> <appParams>.....
٥٢	الخيار CLD /43 <appName> <appParams>.....
٥٢	خيار CLD /50 <appName> <appParams>.....

٥٢	..... الخيارات <appName> <scriptfile> @CLD
٥٣	..... التعامل مع قوائم الاختيارات
٥٣	..... قائمة اختيارات "ملف" File
٥٤	..... قائمة اختيارات "ابحث عن مكان" (Locate)
٥٥	..... قائمة اختيارات (شاهد) View
٥٥	..... مناطق العمل (Workareas) (المفتاح السريع: ^)
٥٧	..... خيار "مئاتة البرنامج" App Screen (المفتاح السريع: S):
٥٧	..... الخيارات Callstack
٥٧	..... قائمة اختيارات "التنفيذ" RUN Menu
٥٩	..... قائمة الاختيارات النقطية Point Menu
٦١	..... قائمة اختيارات الشاشة Monitor Menu
٦١	..... قائمة الخيارات Options Menu
٦٤	..... قائمة اختيارات النافذة Window Menu
٦٥	..... قائمة اختيارات المساعدة
٦٥	..... استخدام نافذة الأوامر
٦٥	..... التفتيش Inspection
٦٦	..... مختصرات سطر الأوامر
٦٨	..... ملف الاستهلال INIT.CLD
٦٩	..... محتويات ملفات الكتابة SCRIPT FILES
٧٠	..... المرجع السريع لمفاتيح وظائف برنامج Debugger
٧٠	..... إنشاء متغيرات باستخدام برنامج Debugger
٧٢	..... الربط باستخدام البرنامج Debugger
٧٣	..... الخيار DISBEGIN و DISPEND داخل برنامج Debugger
٧٥	..... المعالج الأولي PREPROCESSOR
٧٥	..... الثوابت الظاهرة Manifest Constants
٧٦	..... تحسين درجة القراءة

٧٨.....	المصفوفات مقابل متغيرات الذاكرة
٧٩.....	تحسين سرعة التنفيذ
٨٤.....	نسخة العرض (Demo) وبرنامج Debugger
٨٩.....	خيار التجميع /D
٩١.....	ملفات الترويسة Header Files
٩٢.....	ملفات ترويسة كليبر x.٥
٩٤.....	تجنب تكرار الإعلانات
٩٦.....	الأوامر المعرفة من قبل المستخدم
٩٨.....	نص الإدخال Input text
١٠٠.....	الأوامر التوجيهية #xcommand و xtranslate
١٠١.....	علامات المقابلة Match-Markers
١٠٢.....	علامات المقابلة العادية Regular match-marker
١٠٢.....	قائمة علامات المقابلة List match-marker
١٠٢.....	علامات المقابلة المحدودة Restricted match-marker
١٠٣.....	علامات المقابلة العشوائية Wild match-marker
١٠٤.....	التعبير الموسع لعلامات المقابلة Extended expression match-marker
١٠٥.....	العبارات الاختيارية Optional Clauses
١٠٥.....	نص الناتج Result Text
١٠٦.....	مطومات الناتج Result-marker
١٠٧.....	معلم الناتج العادي Regular result-marker
١٠٧.....	معلم ناتج متسلسلة صامتة Dumb stringify result-marker
١٠٧.....	معلم ناتج المتسلسل العادي Normal stringify result-marker
١٠٨.....	معلم الناتج المتسلسل الذكي Smart stringify result-marker
١٠٨.....	معلم الناتج الكتلي Blockify result-marker
١٠٩.....	معلم الناتج المنطقي Logify result-marker
١٠٩.....	سطور المتابعة Continuation lines

١١٠	.....Reserved Characters	الرموز المحجوزة
١١٢	.....Precedence	الأولوية
١١٢	.....	عدة موجّهات لكل عبارة
١١٣	.....	التعريفات الحديثة
١١٤	.....#error	الموجه
١١٥	.....#stdout	الموجه
١١٥	.....	أهمية ملف PPO لمخرجات المعالج الأولي
١١٦	.....x.٥	(١) التعرف على طريقة العمل الداخلي لكثير
١١٦	.....	(٢) اكتشاف أخطاء الشيفرة وتصحيحها
١١٧	.....	(٣) تحسين برامجك إلى أقصى حد
١١٩	.....	(٤) توسيع لغة كثير
١٢١	.....Memory Overbooked	تجاوز حد الذاكرة
١٢١	.....Dead Code Caveat	تحذير الشيفرات الميتة
١٢٣	.....Preprocessor Examples	أمثلة عن المعالج الأولي
١٢٣	.....	كتابة برامج ثنائية اللغة
١٢٥	.....Grumpfish Reporter	مولد التقارير جرمفيس
١٢٦	.....	التعليق على استدعاءات الوظائف الفردية
١٢٧	.....Nested Block Comments	تعليقات الكتلة المتداخلة
١٢٨	.....NIL	اختبار المتغيرات باستخدام
١٣٠	.....	التنسيق الحر لقائمة المتغيرات
١٣٢	.....Box Drawing	رسم المربعات
١٣٣	.....	إضافات امتدادات لأسماء الملفات
١٣٣	.....STRPAD()	لم تعد الوظيفة موجودة
١٣٤	.....Alias	تعبيرات عامل البديل
١٣٥	.....	استدعاء مزايا النص/اللون
١٣٦	.....	رئيس الفرقة الموسيقية
١٣٧	.....	نظام قوائم الاختيارات

١٤٧	الإعلانات المحلية والسكينة
١٤٧	جدول الرموز Symbol Table
١٤٨	فليسقط كل من إعلانات PUBLIC و PRIVATE
١٤٩	فليسقط كل من إعلانات MEMVAR و FIELD
١٥٠	إعلان "محلي" LOCAL
١٥١	مجال المتغيرات المحلية LOCAL
١٥١	ملاحظات عن المتغيرات المحلية
١٥٤	الإعلان الساكن STATIC
١٥٥	مجال المتغيرات الساكنة
١٥٦	ملاحظات على المتغير الساكن STATIC
١٥٧	المتغيرات الساكنة على مدى الملف
١٥٩	الكبسلة Encapsulation
١٦٠	متغير تحذير ساكن على مدى الملف
١٦١	تأسيس المتغيرات (السكينة)/إعادة تجهيزها
١٦٣	الوظائف الساكنة Static Functions
١٦٦	وظائف التأسيس INIT
١٦٧	وظائف الخروج Exit Functions
١٦٧	سير خطوات التحميل/الخروج من كليبر
١٦٩	الوحدات البرمجية MODULARITY
١٦٩	الوظيفة SET0
١٧٠	الوظيفة SETCURSOR0
١٧١	وظيفة ضبط المفتاح الساخن SETKEY0
١٧٢	تشغيل بت الوميض وإيقافه Blink Bit
١٧٣	وظيفة اختيار اللون COLORSELECT0
١٧٥	التقليل من أمر SELECT

١٧٩	استقلالية وضعية الفيديو.....
١٧٩	وظيفة SETMODE() ضبط الواجهة.....
١٧٩	الوظيفة MAXROW() / MACXCOLOR.....
١٨٣	التحكم بمخرجات الشاشة/الطباعة.....
١٨٣	وظائف تحديد المكان.....
١٨٤	ملاحظات على الوظيفة DEVPOS().....
١٨٥	وظائف الإخراج.....
١٨٥	الوظائف DEVOUT() و DEVOUTPLOT() و DISPOUT().....
١٨٦	أمر SAY...@.....
١٨٦	وظيفة QQOUT() و QOUT().....
١٨٨	وظيفة OUTSTD() و OUTERR().....
١٨٩	أمثلة عن الإخراج.....
١٨٩	توسيط النص.....
١٩٠	عرض أرقام الصفحات أثناء الطباعة.....
١٩٥	الذاكرة المؤقتة لمخرجات الشاشة.....
١٩٥	أمثلة على كل من وظيفتي DISPBEGIN() و DISPEND().....
٢٠١	المصفوفات ARRAYS.....
٢٠١	ماهي المصفوفة؟.....
٢٠٢	إعلان المصفوفات وتأسيسها.....
٢٠٤	تأسيس عناصر المصفوفة.....
٢٠٥	الإشارات المتعددة إلى مصفوفة واحدة.....
٢٠٦	مساواة المصفوفة.....
٢٠٧	اختبار نوع المصفوفة وطولها.....
٢٠٨	تمرير المصفوفات وعناصر المصفوفة.....

٢١٠	اعتبارات جدول الرموز
٢١١	حفظ المصفوفات/استرجاعها
٢١١	تغيير حجم المصفوفات ديناميكياً
٢١٣	التكدس الجديد
٢١٨	حفظ المجموعات SET باستخدام المكس Stack
٢٢١	المصفوفات المتداخلة Nested Arrays
٢٢٤	قائمة بوظائف المصفوفات في كلير x-٥
٢٢٤	الوظيفة AADD()
٢٢٤	الوظيفة ACHOICE()
٢٢٤	الوظيفة ACLONE()
٢٢٦	الوظيفة ACOPY()
٢٢٦	الوظيفة ADEL()
٢٢٦	الوظيفة ADIR()
٢٢٦	الوظيفة AEVAL()
٢٢٦	الوظيفة AFIELDS()
٢٢٧	الوظيفة AFILL()
٢٢٧	الوظيفة AINS()
٢٢٧	الوظيفة ASCAN()
٢٢٧	الوظيفة ASIZE()
٢٢٧	الوظيفة ASORT()
٢٢٨	الوظيفة ATAIL()
٢٢٨	ثلاث وظائف أخرى للمصفوفات
٢٢٨	الوظيفة DESTRUCT()
٢٢٩	الوظيفة DECREATE()
٢٣١	الوظيفة DIRECTORY()
٢٣٢	التعامل مع المصفوفات الشاملة مع المصفوفات الساكنة
٢٣٢	الطريقة القديمة



٢٣٣	إدارة الألوان في كليبز x.٥
٢٣٤	الكبسلة Encapsulation
٢٣٦	وظيفة واحدة وألوان عديدة
٢٣٨	التفاضل الكبير: "الألوان المتعددة" مقابل "اللون الواحد"
٢٤٠	حفظ التغييرات
٢٤٧	كتل الشيفرة CODE BLOCKS
٢٤٨	كتل الشيفرة هي وظيفية
٢٤٩	استخدام كتل الشيفرة دون متغيرات
٢٥١	استخدام كتل الشيفرة بمتغيرات
٢٥٣	تجميع كتل الشيفرة أثناء وقت التشغيل
٢٥٤	المأكرو في كتل الشيفرة
٢٥٥	تمرير متغيرات محلية من خلال كتل الشيفرة
٢٥٧	أثر كتلة الشيفرة
٢٥٧	المحليات المنفصلة Detached locals
٢٦٠	تحذير الانفصال المتأخر للمحليات المنفصلة
٢٦٠	الوظائف التي تتطلب كتل شيفرة
٢٦٣	متغيرات DBEVAL()
٢٧٠	أمر SETKEY
٢٧١	تنظيم أفضل باستخدام وظيفة SETKEY()
٢٧١	المساعدة الحساسة ووظيفة SETKEY()
٢٧٣	استخدام وظيفة INKEY() كحالة انتظار
٢٧٤	تمنيع وظيفة INKEY() لحالة الانتظار
٢٧٤	أسماء متغيرات مختلفة لحالات انتظار مختلفة
٢٧٤	حادثة خلفية مستمرة اختيارية
٢٧٥	وقت مستقطع اختياري وحادثة
٢٧٦	استخدام أمر يعرفه المستخدم لمهولة القراءة

٢٧٧	والآن جميعاً معاً:
٢٧٩	تغيير متغير محلي بواسطة كتلة شيفرة.....
٢٨٢	الوظيفة FIELDBLOCK()
٢٨٣	الوظيفة FIELDWBLOCK(<field>, <work area>)
٢٨٤	الوظيفة MEMVARBLOCK(<memvar>)
٢٨٥	توسيع أوامر كليبر باستخدام كتل الشيفرة.....
٢٨٩	فتح قواعد بيانات وفهارس.....
٢٩٥	أمر "فرق/جمع" SCATTER/GATHER.....
٢٩٥	أمر FIELDGET(<nfield>)
٢٩٥	أمر FIELDPUT(<nfield>, <newvalue>)
٢٩٧	أمر FIELDPOS(<cField>)
٢٩٩	التحويل إلى نظام التشغيل DOS باستخدام الرابط BLINKER 2.0.....
٣٠٤	الخلاصة.....

مُتَهَيِّدٌ



# تمهيد

الصفحات الموجودة بين يديك خلاصة تجارب وعمل امتدت عدة سنوات مع كليب الإصدار 5.x، فما فوق. وهو لغة برمجة متعددة الإمكانيات والقدرات تطورت بسرعة سنوات حاسوبية متجاوزة الجذور المتواضعة للبرمجة باستخدام قاعدة البيانات dBASE، وخاصة بعد إضافة كل من: المعالجات الأولية preprocessor، والمفيزات ذات النطاق المفرد، والتعامل مع المصفوفات المختلفة array، وكتل الشيفرة code blocks، وفئات الهدف object classes.

وكما هي الحال، لابد أن يلاحظ كل أمر جديد بعض الصعوبات حتى يعتاد عليه الناس ويألفوه، وليست البرمجة باستخدام كليب استثناء من هذه القاعدة. وقد واجهت الكثير من الصعوبات أثناء التعامل مع لغة البرمجة هذه منذ ظهورها في أوائل عام ١٩٩٠، حيث لم نجد أحداً يعيننا ويقدم لنا المساعدة اللازمة. وهذا ما نريد، ونحاول أن نتجنب إياه، وقد بذلنا كل جهد ممكن لإعداد هذا الكتاب الذي بين يديك ولم نأكل جهداً ولا وقتاً لتقديم العون، والمساعدة اللازمين لكل من يريد التعامل مع لغة البرمجة الرفيعة هذه.

إذا سبق لك -عزيزي القارئ- أن استخدمت كليب Summer'87، ولم تستخدم كليب 5، فستجد هذا الكتاب وسيلة مفيدة جداً لاغنى لك عنها. أما إذا كنت قد استخدمت كليب ذاته إلى حد ما، فإنك واجد قدر كبيراً من المعلومات المفيدة في هذا الكتاب. ومهما كان مستوى خبرتك في هذا المجال، فستجد نفسك بين الفينة والأخرى مضطراً للرجوع إلى فهرس الكتاب للتعرف على بعض المصطلحات والأوامر التي تلزمك وتحتاج لتنفيذها من آونة إلى أخرى لتطوير مختلف البرامج باستخدام كليب 5.x.

وتعتبر المعلومات الواردة في هذا الكتاب متناسبة مع الإصدار 5.2 من كليب ، كما سنشير في ثانيا الكتاب إلى أية معلومات جديدة مبنية على هذا الإصدار .

## مفاتيح المجمع

يمكنك جمع كليبر من استخدام من الخيارات والأوامر السطرية ، ومعظم هذه الأوامر جديدة في البرنامج. كما أن عددا منها هامة ، بل حرجة جدا ، خلال فترة التعليم ، كما ستجد أن هناك بعض هذه الأوامر ضرورية هي الأخرى خلال دراستك لتطوير برامج كليبر.

لاحظ أن كل مفاتيح المجمع هي حساسة للحالة (أي يجب أن تكتب كما هي تماما).

الخيار	الفرض
/a	إعلان متغير ذاكرة للفاي.
/b	تصحيح المعلومات.
/credits	شاشة التوثيق.
/d<id>[=val]	#define<id>
/i<path>	مر البحث عن ملف #include .
/l	إيجاد رقم سطر المعلومات.
/m	ترجمة ملف واحد فقط.
/n	لا يتضمن بداية إجراء.
/o<path>	مشغل ملف الهدف/او الممر.
/p	توليد ملف مخرجات للمعالج الاولي PRO .
/q	الخروج.
/r[<lib>]	يطلب من الرابط أن يقوم بالبحث عن <lib> .

الجدول مستمر من الصفحة السابقة....

الخيار	الفرض
/s	التحقق من القواعد فقط.
/t<path>	مشغل/عمر الملفات المؤقتة.
/u[<file>]	استخدام البنية التعريفية للامر في <file> .
/v	المتغيرات المفروضة على النحو التالي: -> memvar.
/w	تسكين التحذيرات.
/x	يتم إنتاج قائمة من العلامات (Tokens) والاستعارات (Offset). (غير موثق undocumented).
/z	يعطل المختصرات المطلقة.

## إعلان متغير الذاكرة الآلية /a

يرشد هذا الخيار المجمع إلى إعلان أي متغير تم تضمينه في أية عبارة من العبارات التالية:  
PRIVATE, PUBLIC, PARAMETERS ليكون جزءاً من متغير الذاكرة MEMVAR.

ويمكن استخدام هذا الخيار لمنع التحيز بين متغيرات الذاكرة ديناميكية النطاق وهي: (PUBLIC and PRIVATE) وحقوق قاعدة البيانات. إلا أننا نفرض أنك ستأخذ افقاراحتا بصدد هذا الموضوع ، وهو أن نحذف إعلانات كل من: PUBLIC PRIVATE من برامجك ، ولن يكون هناك أي داع لاستخدام مفتاح /a.



وهناك أمر متعلق بهذا أيضا نود أن نقول أنه على مستخدم "كلير" ، وذلك إذا لم يكن هذا الاقتراح قيد الاستخدام حاليا ، وهو: يجب أن تشير إلى الحقول دائما ، بأن تسبقها بالأسماء المستعارة المطابقة لكل منها :

```
USE customer new
mname := Customer->iname      // جيد
mname := iname                 // سيء
```

ولا يقتصر هذا الأمر على توضيح كل من الحقول ، وغير الحقول ، بل يوفر وقتك الثمين لصيانة برنامجك بحيث يمكنك أن تتعرف خلال لحظات قليلة على منطقة العمل التي يطابقها ذاك الحقل المطلوب. أما إذا فتحت عدة مناطق عمل فسيبين لك هذا الفرق الواضح بين "اكتشاف الخطأ البرمجي بسرعة" ، وبين الصداق الحقيقي الذي يمكن أن ينشأ عن ذلك البحث.

## اكتشاف الخطأ البرمجي وتصحيحه /b

يتضمن "كلير" 5.x برنامجا لاكتشاف الأخطاء وتصحيحها (Debug) على مستوى المصدر ، يمكنك من اكتشاف الأخطاء البرمجية وتصحيحها بشكل سريع ، بحيث يمكنك من مشاهدة شيفرة المصدر أثناء تنفيذ البرنامج. إلا أن هذا سيتطلب إعداد برنامجك بطريقة تختلف شيئا ما عن الطريقة التقليدية ، وذلك إذا أردت أن تقوم باستخدام برنامج اكتشاف الخطأ البرمجي وتصحيحه. فإذا أردت اكتشاف الأخطاء البرمجية الموجودة في تطبيقات CA-Clipper 5.x ، يجب أن تضمن مفتاح /b في هذه التطبيقات ، والذي يقوم بوضع "معلومات اكتشاف الخطأ البرمجي وتصحيحه" في ملف البرنامج المطلوب. كما يجب أن تترك أيضا أرقام الأسطر في ملف البرنامج المطلوب. أو ، بمعنى آخر: إذا أردت استخدام خيار /b فيجب ألا تستخدم خيار /l على الإطلاق.

إن استخدام خيار /b مضاف حوالي (٥-٧) بإيت إلى ملف البرنامج المطلوب ، والمعروف بالنهاية:(.OBJ) لك سطر من أسطر شيفرات المصدر ، بحيث يصبح الملف التنفيذي لهذا البرنامج أكبر نسبيا من غيره. إلا أن حجم الملف التنفيذي هذا (.EXE) ليس ذا أهمية هنا ، وذلك الرابط RTLINK. يضع شيفرات كليبر تلقائيا داخل إحلال ديناميكي. لذا ، فيستحسن أن تأخذ بعين الاعتبار استخدام الخيار /b بشكل مستمر. (ويحتمل أنه خلال عملية التصرف على عمليات "كليبر" 5.x ستقوم بإجراء كثير من عمليات اكتشاف الأخطاء البرمجية وتصحيحها).

إذا أردت أن تقوم بعملية اكتشاف الأخطاء البرمجية وتصحيحها بشكل اختياري على البرامج التي تعدها ، فربما يمكنك تجميع بعض الوحدات البرمجية فقط باستخدام الخيار /b . ثم لدى تشغيل البرنامج مع استخدام برنامج اكتشاف الأخطاء البرمجية وتصحيحها Debug ، فإن هذا البرنامج سيتوقف فقط عند الوحدات التي تم تجميعها باستخدام الخيار /b.

## خيار شاشة التوثيق والاستحقاق /credits

تعرض هذه الشاشة أسماء كافة الأشخاص الذين قاموا بتطوير هذه البرامج باستخدام كليبر 5.x وتنفذ هذه الشاشة بشكل خاص إذا أردت أن تتي على جهود بعض الأشخاص وتعرف بها ، أو تلوم أحدا على فعله.

## الخيار #define [= <val>] <id>/d

يحدد هذا الخيار ثابت ظاهريا للمعالج الأولي. وتمثل العبارة <id> اسم ذاك الثابت، ويمكن أن تعين قيمة الثابت <val> اختياريًا ، بأن تتبع <id> بإشارة = ثم تحدد القيمة المطلوبة. إن الثوابت الظاهرية manifest constant هي إشارات (علامات) (flags) توضع خصيصا من أجل المعالج الأولي. ويتم تعريف هذه العلامات في ملف (.PRG). باستخدام

موجه التعريف (#define). وباستخدام كل من توجيهي: #ifdef و #ifndef سيتم تضمين المعالج الأولي ، أو يتجاهل الأقسام من شيفرة المصدر بناء على وجود الثابت الظاهري أو عدم وجوده.

إن الخيار /d يسهل عملية التجميع المشروط إلى حد كبير ، وذلك لأنه يمكنك تحديد #define الثوابت الظاهرة على سطر الأوامر بدلا من تغيير شيفرة المصدر. وسنبين هذا الأمر بمزيد من التفصيل لدى الحديث عن المعالج الأولي preprocessor.

## الخيار /ES / اخرج من الخطورة

بما أن تحذيرات المجمع غالبا ما تكون دلالة على كارثة محتملة أثناء وقت التشغيل ، فإن القدرة على تجهيز المجمع على مستوى "اخرج من الخطورة" هي أمر مفيد جدا لإنهاء جلسة عمل RMAKE بدلا من الاستمرار في دورة الربط. وتمكنك الخيارات التالي الجديدة من تحقيق هذا الأمر:

■ /ES : هذا هو مستوى "اخرج من الخطورة" المفروض ، وهو يتطابق كلياً 5.x. فإذا تمت مواجهة أية تحذيرات أثناء عملية التجميع ، فإن المجمع لا يقوم بتجهيز خطأ "دوس" لدى الخروج من البرنامج.

■ /ES0 : هذا الخيار هو مساو للخيار /ES.

■ /ES1 : يحدد هذا الخيار مستوى "اخرج من الخطورة" على المستوى الأول. فإذا تمت مواجهة أية تحذيرات أثناء عملية التجميع ، فإن المجمع يجهز مستوى خطأ "دوس" لدى الخروج من البرنامج. (ولم يكن هذا الخيار موجودا في إصدار كليبر 5.0x).

■ /ES2 : يحدد هذا الخيار مستوى "اخرج من الخطورة" على المستوى الثاني. فإذا تمت مواجهة أية تحذيرات أثناء عملية التجميع ، فإن المجمع يجيب على ذلك بعدم تجهيز ملف (.OBJ).

## ملاحظة هامة

تتطلب عملية التجميع باستخدام كليبر 5.2 إلى إمكانية معالجة ٢٥ ملف معاً كحد أدنى. لذلك ، تأكد من أن عبارة FILES في ملف إعداد نظام التشغيل DOS الخاص بك config.sys مضبوط على FILES=25 على الأقل. فإذا كنت تعمل على شبكة نوفيل NOVELL الفعل الشيء ذاته لعبارة معالجة الملفات في ملف SHELL.CFG الخاص بك.

## خيار تضمين مسار البحث عن ملف #include &lt;path&gt;/i

يلحق هذا الخيار الدليل المحدد بحث يضعه أمام قائمة المسار المحددة باستخدام متغير البيئة INCLUDE. ولا يقتضي هذا الخيار إضافة الشرطة المائلة العكسية (\) إلى اسم المسار. ويحدد سطر الأوامر التالي دليلاً إضافياً ، C:\INCLUDE بحيث يتم البحث فيه عن ملفات الرويسة.

```
clipper myprog /ic: \include
```

ويمكن تحديد عدة مسارات بحث إذا لزم الأمر عند الضرورة وذلك باستخدام قائمة تبدأ بفاصلة منقوطة ؛. فعلى سبيل المثال: سيقوم الأمر التالي بالبحث في دليلين إضافيين هما: C:\APPS و C:\INCLUDE للملفات الموجودة في الرويسة.

```
clipper myprog /ic: \apps; c: \include
```

ومع هذا ، فستجد في كثير من الحالات بأنك تكفي بإبقاء ملفات ترويساتك جميعها (.CH) في دليل واحد. والاستثناء الوحيد لهذا الأمر هو أن يكون لديك ملفات ترويسات خاصة ومعددة لبعض البرامج.

وعندما تقوم بتجميع برنامج ما ، فإن المعالج الأولي في كليب 5.x سيقوم بالبحث أولاً عن ملفات الرويسة في الدليل الحالي ، ثم في أي دليل آخر محدد في الخيار /i وأخيراً في أي دليل محدد بواسطة متغير البيئة INCLUDE.

#### فكرة مفيدة

سيقوم المعالج الأولي بالبحث في ملفات الرويسة التي تظهر أولاً ، وبناء على ذلك ، فإذا كان لديك نسخة محدثة من ملف الرويسة ، واحدة في الدليل الحالي وأخرى في الدليل المتعدد INCLUDE ، فإن المعالج سيتجاهل الأحدث ويبقى النسخة الأقدم.

## خيار إخماد أرقام السطور //

يقوم هذا الخيار بإزالة أرقام سطور برنامج شيفرة المصدر من ملف الهدف. وهذا مسووف ثلاث بايت لكل سطر من سطور شيفرة المصدر. وبناء على ذلك ، إذا قمت بتجميع ١٠٠٠ سطر من شيفرة المصدر باستخدام الخيار / ، فإليك مسووف ٣٠٠٠ بايت في الملف التنفيذي EXE.

وكما ذكرنا أعلاه عند الحديث عن الخيار /b ، فإننا ننصح بتجاشي استخدام الخيار /l وذلك لأن الحجم والذاكرة المستخدمة أقل بكثير من التي يستخدمها الرابط .RTLINK.

وهناك عامل آخر هام وهو عندما يتحطم البرنامج ويعوقف عن العمل كلياً ، فإن نظام رسائل الأخطاء في كليب س يرجع بهذه الطريقة رقم السطر (وهذا أفضل من أن لا يرجع شيئاً عندما تستخدم الخيار /). وهناك احتمال كبير بأن البرنامج الذي تقوم بتطويره سيتحطم كثيراً أثناء التطوير بكليب ، ولذلك ينبغي أن تبدل قصارى جهدك لترفير كل الوسائل الممكنة للحصول على أكبر قدر من المعلومات للتقليل من مشاكل التصحيح.

## خيار تجميع وحدة واحدة فقط /m

يقوم هذا الخيار بتجميع ملف البرنامج PRG. الحالي فقط ، ويخدم البحث التلقائي عن أية ملفات PRG. أخرى مشار إليها في ملف البرنامج بأي من الأوامر التالية DO أو SET FORMAT أو SET KEY أو SET PROCEDURE. فبالذا قررت استخدام الوظائف بدلا من الإجراءات ، عندئذ يصبح استخدام المفتاح /m غير ضروري.

وكما ذكرنا عندما تحدثنا عن ملفات CLP. ، فإن برنامج الربط RTLINK. يقوم تلقائيا بإزالة التكرار من جدول الرموز جاعلا من الخيار /m أكثر إغراءً. وفي الحقيقة ليس هناك أي داع لتجميع عدد من ملفات PRG. في ملف هدف واحد OBJ..

## خيار إخماد إعلان بداية إجراء /n

يقوم هذا الخيار بإخماد التعريف التلقائي لإجراء يحمل اسم ملف البرنامج PRG. ذاته. ينبغي دائما استخدام هذا الخيار ، ونجمل من العادة الدائمة لك أثناء البرمجة أن تستهل أول وظيفة في برنامجك PRG. باستخدام العبارة FUNCTION.

لماذا نقوم بهذا الجهد ؟ إن السبب هو وجود المتغيرات الساكنة في الملف الواسع file-wide sttic variables. لنفرض أننا نرغب في أن تكون المصفوفة \_SETTINGS مرتبة لكل الوظائف في ملف البرنامج SETUP.PRG ، يمكننا عمل ذلك بإعلان \_SETTIGS كممتغير ساكن قبل أول وظيفة في ملف البرنامج.

```
// SETUP.PRG
static settings_ := { } // visible in both MAIN() and MODIFY()

function main
local x
for x = 1 to 5
  aadd(settings_, x)
next
modify( )
aeval(settings_, { | a | qout(a) } )
```

```
return nil
```

```
function modify
```

```
local x
```

```
for x = 1 to len(settings_)
```

```
    settings_[x]++
```

```
next
```

```
return nil
```

إذا قمت بالتجميع دون استخدام الخيار /n ، فإن المجمع سينشئ إجراء استهلاكاً بعنوان SETUP. وسيجري هذا الإجراء على الإعلان الساكن static declaration قبل الوظيفة MAIN(). وهذا العمل لن يقدم لك أي شيء عند التشغيل سوى إضاعة الوقت.

أثر جانبي آخر مفيد للخيار /n هو أنك تحفظ الذاكرة في الملف التنفيذي EXE. كل وظيفة وإجراء لا بد أن يمثل اسمها يادخلها في جدول العنونة بالإضافة إلى جدول الرموز. إذا قمت بالتجميع باستخدام الخيار /n لإزالة وظيفة الاستهلاك غير الضرورية، فإنك ستحفظ بذلك ما لا يقل عن ١٢٥ بايت لكل وحدة هدف object module. وإن كانت هذا القدر لا يعتبر كبيراً ، ولكن كما يعلم غالب المطورين لبرامج كبير ، بأنه عندما تكون المسألة تتعلق بالذاكرة ، فإن القليل منها قد يفيد ويساعد.

## تذكر

إذا كنت تحفظ لاستخدام المتغيرات الساكنة STATIC على مدى الملف ، فتأكد بأنك تقوم بالتجميع باستخدام المفتاح /n. وإذا لم تذكر عمل ذلك ، فإن ذلك سيقوم برنامج أثناء التشغيل إلى مشاكل ليس لها نهاية مما يجعلك في حيرة من أمرك. تعود من الآن فصاعداً على استخدام المفتاح /n أثناء التجميع ، وذلك لأنك ستستخدم المتغيرات الساكنة بكل تأكيد للاستفادة القصوى من إمكانيات كبير الكاملة.

## خيار مشغل ملف الهدف أو الممر <path>/o

يعرف هذا الخيار اسم و / أو الموقع المطلوب لملف الهدف المخرج. يوضح المثال التالي تجميع البرنامج MYPROG.PRG إلى BLAHBLAH.OBJ ويضع ملف الهدف الناتج في الدليل C:\OBJ.

```
clipper myprog /oc:\obj\blahblah
```

وفي حالة تحديد دليل غير موجود ، ينتج عن ذلك خطأ قاتل fatal error وبالتالي ستوقف عملية التجميع للبرنامج myprog.

### ملاحظة

إذا كنت ترغب في تحديد الممر path فقط ، فإنه ينبغي عليك إنهاؤه بالشرطة المائلة العكسية ("").

## خيار توليد ملف مخرجات المعالج الأولي /p

يقوم هذا الأمر بالإيعاز للمجمع بنسخ مخرجات المعالج الأولي لملف PPO. وسيحمل هذا الملف اسم ملف PRG. ذاته، وليس هناك أي طريقة لإعطائه اسماً آخر للملف. ونحن ننصح باستخدام هذا الخيار للأغراض التعليمية.

الأمر التالي أدناه يقوم بإنشاء الملف MYPROG.PPO :

```
clipper myprog /p
```

الحصص ملف PPO. لتشاهد كيف تبدو شفرتك حقيقة في المعالج الأولي وكذلك المجمع. إن هذه الطريقة توفر أسلوباً رائعاً وممتازاً لتعلم الكثير عن العمل الداخلي لكليب 5.x.



## خيار الخروج /q

يقوم هذا الخيار بإخاد عرض أرقام السطور أثناء عملية التجميع ، وبذلك يمكن أن يوفر لك عدداً من الثرائي أثناء تجميع ملفات البرامج الطويلة.

## خيار البحث عن المكتبات [r[<lib]

يقوم هذا الخيار بتثبيت (أو إزالة ) طلب البحث عن المكتبات داخل ملفات الهدف ..obj .. وعندما تقوم بالربط يتم البحث عن المكتبات لإعادة حل أية إشارات لم يتم حلها في وقت التجميع. فعلى سبيل المثال ، إذا حاولت تجميع البرنامج التالي وربطه:

```
function main
myfunc( )
return nil
```

سيتم إجبار برنامج الربط أن يبحث في مكتبات كليبز (CLIPPER.LIB) و EXTEND.LIB و TERMINAL.LIB و DBFNTX.LIB للبحث عن رمز MYFUNC.

يقوم مجمع كليبز 5.x بالتثبيت التلقائي لطلب البحث عن CLIPPER.LIB و EXTEND.LIB و DBFNTX.LIB و TERMINAL.LIB داخل ملفات الهدف object files . وهذا يعني أنك لست بحاجة للذكر أسماء هذه المكتبات في أمر الربط (على الفراض أنك قمت بتحديد متغير البيئة LIB بحيث يمكن للربط أن يجدها).

إن استخدام الخيار /r سيلغي عمل هذه الافتراضات ، إلا أنه قد يسبب بدوره آثاراً جانبية كأن تظهر عشرات الرموز غير المعروفة أثناء "زمن الربط " ، و "الموت المفاجيء" أثناء عملية التشغيل.

إذا استخدمت الخيار /r دون استخدام المعلم (LIB) ، فلن يتم تضمين أي من طلبات البحث. ويمكنك أيضاً تحديد الخيار /r عدد من المرات بحيث تضمن البحث عن أكثر من مكتبة واحدة ، كما يبين سطر الأوامر التالي:

```
Clipper myprog /rGRUMP /rMYLIB <- Search GRUMP.LIB & MYLIB.LIB
```

## خيار فحص التركيب اللغوي /s

يمكنك هذا الخيار من فحص التركيب اللغوي لملف البرنامج PRG. دون إعداد وإنتاج أي ملف هدف object file.

```
Clipper myprog /s >> error.txt <- Write any errors to ERROR.TXT
```

## خيار (السواقة/أو المسار للملفات المؤقتة) <path>/t

يتيح لك هذا الخيار تحديد دليل آخر للملفات المؤقتة التي يتم إنتاجها خلال التجميع مستمر هذه العملية التجميع عندما يكون لديك حجم كاف من الذاكرة العشوائية للقرص. ويستخدم المثال التالي الذاكرة العشوائية المتوفرة في السواقة D: لتخزين الملفات المؤقتة:

```
Clipper myprog /td :
```

### تحذير

إذا استخدمت خيار /t للتجميع ، فإن السواقة والمسار اللذين يشار إليهما ليسا موجودين فقط ، إلا أن فيهما حجماً كافياً لاستيعاب أكبر ملف برامج PRG. تريد تجميعه ، وإلا فستكون ضحية لظهور الرسالة التالية : "cannot create intermediate file" ( لا أستطيع تجهيز ملف وسيط ) ، وهي رسالة خطأ تجمع معروفة.

## خيار (استخدم تعريفات الأمر البديلة) [/u<file>]

يوجه هذا الأمر المجمع إلى استخدام ملف ترويسة قياسي بديل لإجراء عمليات المعالجة الأولية لشيفرة المصدر ، بدلاً من الافتراضات الموجودة في ملف STD.CH ( والتي تم تضمينها ذاتياً ومباشرة في الملف التنفيذي CLIPPER.EXE ). وسيبحث برنامج المعالج الأولي ، أولاً في الدليل الحالي ، ثم في أي دليل آخر يتم تحديده باستخدام متغير البيئة .Include

### تحذير

إذا استخدمت هذا الخيار ، كن مستعداً لتعويض عن كافة أوامر كليبر الموجودة في ملف الترويسة البديل القياسي ، إذ أنه سيتم تجاهل الملف المفروض STD.CH كلياً.

إذا أردت إنشاء مجموعة أوامر خاصة بك ، فإننا نقترح أن تعدّ أولاً نسخة من ملف STD.CH ، ثم تغير اسمها ، وتحرر الملف، أو تعدله. ثم يمكنك بعد ذلك تحديد ملف CH. الجديد باستخدام الخيار /u. ومستخدم المثال التالي تعريفات أوامر بديلة يحتويها ملف الترويسة ARABIC.CH.

Clipper myprog /uarabic.ch

## الخيار /v (يفترض أن تكون المتغيرات <MEMVAR>)

يوجه هذا الخيار المجمع إلى أن يفترض أن تكون كافة الإحداثيات لمغير غير معلن إما متغيرات عامة PUBLIC ، أو خاصة PRIVATE. وهذا مماثل تماماً لإعلان هذه المتغيرات على أنها متغيرات ذاكرة MEMVAR. وبما أنك ترغب الابتعاد عن هذه الإعلانات ، فستكون الحاجة لاستعمال هذا الخيار قليلة نسبياً.

## خيار /W Enable Warning (شقن للتحذير)

يرشد هذا الخيار المجمع إلى ضرورة إصدار "رسائل تحذيرية" لإسنادات المتغيرات غير المعلنة "أو الخيرة". ونقترح استخدام هذا الخيار في كل مرة تريد فيها تجميع شيفر مصدر كليبر 5.x ولدى القيام بهذا سيصدر المجمع إنذاراً في كل مرة تنسى فيها إعلان متغير ما بحيث يضطرك هذا إلى كتابة شيفرة نظيفة.

وستكون هذه التحذيرات مزعجة أول الأمر ، وخاصة عندما تعد بالثبات (أو بالآلاف أحياناً). وقد تضطر لترجيح هذه التحذيرات إلى ملف نصوص خاص بها لكتوبتها. بل قد تصبح بعض هذه الملفات أكبر من شيفرة المصدر الأصلية أحياناً. إلا أن هذه الطريقة هم أفضل الطرق للتمكن من استخدام البرنامج بشكل سليم. وعندما تصبح قادراً على التجميع "بهذوء" (أي باستخدام خيار /w دون ظهور أي تحذير) عندئذ فقط تعرف أنك أصبحت قادراً على كتابة برامج صحيحة باستخدام كليبر 5.x.

وهناك فائدة أخرى من استخدام خيار /w وهي أن يحذرك المجمع عن الأخطاء الطباعية التي ارتكبتها أثناء الكتابة. ويفيدك هذا في تصحيح الأخطاء الطباعية المزعجة قبل أن تقوم بعملية الربط وتنفيذ دورة البرنامج. وبين لك المثال التالي القصير الحالة التي يمكنك خيار /W من تجنبها :

```
function test
local lastname
/ 50 lines of code ...
return lname // will generate a compiler warning for "LNAME"
```

## الخيار /X إنتاج قائمة من الإرشادات والاستدراكات

يوجه هذا الخيار الغامض كليبر 5.x المجمع إلى إنتاج قائمة من الإرشادات والاستدراكات. ويمكن الاستغناء عن هذا الخيار في المستقبل أو إيقافه ، إلا أنه يعطي حالياً نظرة جيدة على شكل تركيب ملفات الهدف التي تتعامل معها.

## الخيار /y يوقف التحسين

يوقف هذا الخيار (غير الموثق) المجمع عن مختلف أشكال عمليات رفع المستوى إلى الحد الأقصى (ماعدا "الاختصارات النطقية"، التي يمكن إيقاف عملها باستخدام خيار /Z). وأكثر هذه الأمور وضوحاً هو "طي الثوابت constant folding" فإذا كانت لديك عبارة على الشكل التالي:

$X := 1 + 2 + 3 + 4$

ويقوم المجمع بتجميع هذه الثوابت وينتج الشيفرة في الهدف تمثل مايلي :

$X := 10$

لاحظ أنك إذا استخدمت الخيار /P ، ثم فحصت ملف PPO. لن ترى أثراً لهذا ولانعتقد أن هناك كثيراً من المبرمجين يعرفون كل مايمكن أن تقوم به عملية التحسين إلى الحد الأقصى باستخدام كليبر x.5. اتبه للاختيار التالي :

```
function main
local i , x
x := seconds()
for i := 1 to 10000
next
? seconds() - x
inkey(0)
x := seconds()
for i := 1 to 9999
next
? seconds() - x
return nil
```

إن أول حلقة For..Next تستغرق ما بين ١-٢ ثانية على جهاز 386sx / 20 ، وأما الحلقة الثانية منها فلا تستغرق أي زمن على الإطلاق. وقد يبدو هذا الأمر غريباً ومدهشاً وغير مصدق. إلا أنه يمكن البرهنة على ذلك بإعادة التجميع باستخدام /y ، والذي يمكن أن يستغرق فيه تجميع الحلقتين زمناً متساوياً.

## خيار /Z أوقف عمل الاختصارات المنطقية

هذه الاختصارات أي: المنطقية هي النوع الثاني من ثلاثة أنواع لرفع مستوى الأداء إلى الحد الأقصى، والميته داخلياً في مجمع كليبر 5.x. وتقوم هذه الاختصارات بدورها أثناء استخدام العوامل البوليانية boolean مثل: (.AND. و .OR.). وهذا على خلاف كليبر 87 ' Summer حيث تجد السلوك المفروض لكليبر 5.x هو إيقاف تقييم العبارات الشرطية في عبارة ما عندما تكون العبارة التالية موضح نقاش. انبه للمثال التالي:

```
lflag := .t.
if lflag .or. myfunc()
? "Made it this for "
endif
```

لماذا أن LFLAG هو حقيقي (.T.) لمعرف كليبر 5.x أن تقييم العبارة الشرطية IF كلها على أنها حقيقية. ولن يزعجك أبداً تقييم العبارة الشرطية الثانية في العبارة IF والمسمى (.MyFunc).

إن هذا التحديث صحيح لدى استخدام العبارة .AND.، مثال:

```
lflag := .f.
if lflag .and. myfunc()
? "Made it this for "
endif
```

مرة أخرى ، لن يتم تقييم (.myFunc) ثانية لأن LFLAG تفحص الخطأ (.F.) وهذا يعني أن كليبر 5.x سيدرك أن العبارة الشرطية IF يجب تقييمها كلها على أنها غير صحيحة ، وهكذا فلن يأخذ باعتباره العبارة الثانية (أو غيرها من العبارات الفرعية).

ولاشك أنك متسعد بمجرى الحوادث بهذا الشكل ، إذ أن هذا يعني أن بمقدورك الآن دمج التعبيرات المختلفة في العبارة الشرطية IF ذاتها دون أن تخشى أن يحدث هناك عدم تطابق من أي نوع من الأنواع. فمثلاً ، تعتبر الشيفرة التالي "كارثة" في كليبر Summer 87 إلا أنه يشغل دون حدوث أي خطأ في كليبر 5.x.

```
if type("mvar") == "C" .and. mvar == "AQUARIUM"
  ? mvar
endif
```

وكذلك ، فإنه في كليبر 87 "Summer" ، إذا حدث (mvar) على أنه كان أي شيء آخر  
عدا كونه مصفوفة حرفية ، فسيحطم البرنامج ويتوقف بسبب خطأ عدم المطابقة إذ أن  
كليبر سيجبر على المتابعة وتقييم العبارة التالية.

ومع ذلك ، فقد اعتمد بعض المبرمجين على عدم وجود هذه الاختصارات في برنامج  
87"Summer ليقوموا بسلسلة من الأحداث المختلفة . فمثلاً : يمكنهم أن يعتمدوا على  
الوظيفة ( ) MyFunc بحيث يمكن تقييمها دائماً في العبارة التالية :

```
if clause1 .and. clause2 .and. myfunc( )
```

فإذا كان لديك كليبر 87"Summer الذي يعتمد على هذا السلوك ، فاستخدم خيار  
المجمع /Z لتجاوز الاختصارات المنطقية. ويرجى ملاحظة مايلي : إن أي برنامج يتم  
تنفيذه باستخدام عامل ماكرو (&) يستخدم الاختصارات دائماً. ولن يكون لخيار /Z  
أي أثر في فعل هذه الحالة على الإطلاق.

## مسح الشيفرة الميتة Dead code

مما تقدم تلاحظ أن كلاً من خيارَي /y و /z تؤثر على التتبع من طرق تحسين مستوى  
الأداء إلى الحد الأقصى optimization. وأما الثالثة وهي "مسح الشيفرة الميتة" فتحتاج  
إلى مزيد من النقاش والتفصيل. فالشيفرات الميتة هي الشيفرات التي لا يمكن تنفيذها. حاول  
مثلاً تجميع المثال التالي:

```
function main
if .f.
  MyFunc( )
endif
return nil
```

فإذا استخدمت الخيار /p لتجهيز ملف مخرجات للمعالج الأولي ، فإنك سوف ترى استدعاء الوظيفة ( MyFunc ) لا يزال هناك. إلا أنك إذا فحصت الهدف ، فإنك لن ترى أية إشارة فيه على الإطلاق لهذه الوظيفة ( MyFunc ). وذلك لأن المجمع يدرك أن الكتلة الشرطية IF لا يمكن تنفيذها على الإطلاق نظراً لوجود خطأ ( .F. ) ثابت فيها. ( وينطبق هذا الأمر على الثوابت فقط ، إذ أن المجمع لا يستطيع أن يحكم على صحة المتغيرات من خطتها).

ويعتبر مسح البرامج المبنية مفيداً لأنه يصغر ملفات الهدف ، وبالتالي يصغر الملفات التنفيذية. إلا أنه مع ذلك ، قد يسبب شيئاً من الإزعاج عند تجهيز موجهات المعالج الأولي. ومنين لك مزيداً من التفاصيل عن هذا الموضوع عند الحديث عن المعالج الأولي.

## الإعدادات المقترحة

نقترح استخدام خيارات المجمع التالية بشكل دائم:

/n	ليس هناك إجراء بدء ضمني
/w	إصدار تحذيرات

ونُقر شيئاً من الوقت والجهد على نفسك باستخدام متغير البيئة CLIPPERCMD (انظر القسم التالي أدناه) بحيث تجهز هذه الخيارات على أنها خيارات مفترضة جُمُعت بدلاً من كتابتها في كل مرة تريد أن تتعامل معها.

## التعامل مع الملفات

يطلب مجمع كليبر 5.x ٢٥ ملفاً على الأقل. تأكد من أن عدد الملفات الذي يشتمل عليه ملف Config.sys هو ٢٥ ملفاً على الأقل. أما إذا كنت تعمل على شبكة



نوفيل يجب أن تفعل الأمر ذاته في عبارة FILE HANDLES في ملف  
.SHELL.CFG





## بيئة المجمع COMPILER ENVIRONMENT

هناك ثلاثة متغيرات بيئة تؤثر على مجمع كليبر 5.x وهي:

### متغير البيئة SET CLIPPERCMD

يمكنك هذا المتغير من توفير كثر من الوقت إذ يمكنك من تأسيس خيارات مجمع كليبر 5.x. وفي كل مرة تجمع فيها ملف شيفرة المصدر source code ، سيتم إلحاق أي شيء يحتويه متغير البيئة CLIPPERCMD للأمر.

لمثالاً: إذا احتوى متغير البيئة CLIPPERCMD على "/n /w" فإن أمر التجميع سيكون كالتالي:

Clipper myprog

لنسيم معاملتها وكأنك كتبت مايلي:

Clipper myprog /n /w

ويضبط هذا المثال التشكيل المفضل للمجمع بالطريقة التي ذكرناها أعلاه .

SET CLIPPERCMD=/n /w

إذا كنت تحاول اكتشاف الأخطاء البرمجية في البرنامج الذي أعدته ، فيجب أن تأخذ بعين الاعتبار إضافة الخيارين التاليين /p و /b إلى CLIPPERCMD.

ويمكنك أن تمضي في متابعة تحديد خيارات سطر الأوامر ، علاوة على تلك التي تم تحديدها باستخدام CLIPPERCMD. ولا بد أن تنتبه إلى بعض التصرفات الغريبة التي قد تنتج عن إستعراض بعض الخيارات والتعامل معها.

إن خيار `/d` (حذُ مَعرُفاً للمعالج الأولي): يمكنك من تحديد أكثر من مَعرُف واحد على سطر الأوامر ، حتى وإن كنت حددت مَعرُفاً واحداً أو أكثر باستخدام `CLIPPERCMD`. إلا أنك إذا أعدت تحديد مَعرُف ما ، فسيصدر لك المجمع رسالة تحذيرية مناسبة.

أما الخيار `/i` (مضمّن مسار البحث عن ملف) يمكنك من تحديد أي عدد تريده من أمر `INCLUDE` حسب اللزوم ، علاوة على تلك الأوامر الموجودة في ملف `CLIPPERCMD`.

أما الخيار `/o` (مكان ملف الهدف) إذا حددت هذا الخيار على سطر الأوامر ، فإنه سيتجاوز أي تجهيز مسبق في متغير البيئة `CLIPPERCMD`.

أما الخيار `/p` (أنتج ملف PPO) إذا كت قد حددت هذا الأمر في متغير البيئة `CLIPPERCMD` ، فإن إضافته إلى سطر الأوامر سيوقف تشغيل هذه الميزة.

أما الخيار `/r` (بحث المكتبة) يمكنك من تحديد أي عدد من المكتبات الإضافية التي تريد أن تبحث فيها حسب الضرورة ، وذلك علاوة على تلك المكتبات المذكورة في `CLIPPERCMD`.

أما الخيار `/t` (مكان الملفات المؤقتة) إذا أضفت هذا الخيار إلى سطر الأوامر ، فإنه سيتجاوز أي تجهيز سابق لأمر `/t` كت قد وضعته سابقاً في المتغير `CLIPPERCMD`.

والخيار `/u` (ملف الرويسة القياسي الذي يجب استخدامه) إذا حددت هذا الخيار على سطر الأوامر ، فإنه سيتجاوز أي تجهيز سابق للأمر ذاته في متغير البيئة `CLIPPERCMD` (إن وجد).

## ضبط موجه التضمين INCLUDE

يوجه هذا الخيار INCLUDE المجمع أين يبحث عن ملفات الرويسة (.CH). أما ترتيب البحث فهو:

١- الدليل الحالي.

٢- أية ملفات تم تحديدها باستخدام خيار المجمع /i.

٣- أية ملفات تم تحديدها باستخدام متغير البيئة INCLUDE.

ويوجه الأمر التالي، مثلاً، المجمع للبحث عن ملفات الرويسة في الدليل C:\CLIPPER5\INCLUDE، إذا لم تكن موجودة في مكان آخر غير المكان الحالي وهو:

```
SET INCLUDE= C:\clipper5\include
```

## ضبط الخيار SET TMP

يوجه متغير TMP المجمع والربط إلى المكان الذي يعدان فيه الملفات المؤقتة. وكما هو الحال في خيار المجمع /t فإن هذا الخيار هو الأفضل ما يكون للذاكرة العشوائية للقرص، إذا كانت متوفرة لديك. ويوجه المثال التالي الملفات المؤقتة إلى القرص D:

```
SET TMP = D:\
```

### تحذير

وكما هو الحال في خيار المجمع /t، فإنك إذا استخدمت متغير البيئة TMP، لابد من أن تتأكد أن المسافة / المسار drive\ path تشير إلى مسار موجود فعلاً، وإلى مساحة كافية متوفرة فعلاً على القرص لاحتواء الملفات الكبيرة للبرامج .PRG التي تريد تجميعها وإلا فستصدر رسالة خطأ مزعجة تقول: "لا يمكن تجهيز ملف وسيط" "Cannot create intermediate file" أثناء القيام بعملية التجميع.

## الخيار SET CLIPPER Parameters

إن معظم هذه المتغيرات parameters تدور حول كليبر 5.x الذي يحتوي على برنامج "نظام إدارة الذاكرة التخيلية" Virtual Memory Management System. ولا حاجة لك لاستخدامها فوراً ، ولكن يستحسن أن تلم بها وتتعرف عليها.

## الخيار BADCACHE

يمكن استخدام هذا الخيار عند ملاحظة تضارب مع برامج أخرى تستخدم EMS (مثل البرامج القيمة في الذاكرة TSR أو disk caches). حيث يغير هذا الخيار برنامج الذاكرة التخيلية أن يحفظ حالة صفحة EMS ، ويعيده إلى وضعه الأصلي خلال كل مرة يتم فيها التوصل إلى برنامج EMS. ويجب أن تحذرك هنا إلى أنه في بعض البرامج قد يؤثر هذا الخيار BADCACHE على أداء برامج الذاكرة التخيلية.

## الخيار CGACURS

يستفي هذا الخيار استخدام قدرة المؤشر الموسع لكل من الكروت طوازي EGA/VGA . ويجب استخدامه فقط عندما تلاحظ تصرفاً غير عادي للمؤشر على الشاشة أثناء تشغيل البرامج في بيئة متعددة المهام multi-tasking ، أو في بيئة البرامج القيمة في الذاكرة TSR.

## الخيار DYNF

يعرف هذا الخيار الحد الأقصى لعدد الملفات (File handles) ، المسموح بها في نظام الإحلال الديناميكي لـ: RTLINK. ويجب أن يكون هذا الرقم ضمن المدى من ١-٨٠. وإذا لم يتم تحديد هذا التجهيز ، فسيكون المفروض هو ٢ فقط.

## الخيار INFO

لدى تحديد هذا التجهيز ، سيتم عرض معلومات محددة عند بدء التشغيل والخروج من البرنامج. وتتضمن هذه المعلومات كلاً من: رقم إصدار كليبر المستخدم لجميع برنامجك و نقطة بداية دخول البرنامج ، حجم الذاكرة الاعتيادية والموسعة المتوفرة على القرص. وبنين فيما يلي عينة عن الإخراج الذي يصدر عن استخدام خيار INFO (لاحظ أن عبارة "Hello world" هي الإخراج الحقيقي الوحيد الذي يصدر عن البرنامج.

```
D: \> test
Clipper (R) 5.2a ( rev 197 ) ASCII
DS =4FE1:0000 DS avail =36KB OS avail =214KB EMM avail =0KB
      hello world
(Fixed heap =13KB / 1)
D: \>
```

## الخيار NOALERT

يسبب هذا الخيار أموراً عجيبة لدى استخدامه في كليبر 5.x. كما أن برنامج غير محدد ويمكن أن تداعب زملاءك الذين يستخدمون الوظيفة ( ) ALERT داخل برامجهم، بوضع الخيار NOALERT في متغير البيئة الخاص بهم. وستكون نتيجة برامجهم غامضة تماماً وعلى شكل الفاز ، وسيلصد وقت تشغيل خاطيء من السطر الذي يتم فيه استدعاء الوظيفة ( ) ALERT.

## الخيار NOIDLE

إن كثيراً من برامج كليبر 5.x تحوي على كثير من "الوقت الميت" ( أي الوقت الذي ينتظر فيه البرنامج المستخدم لاختيار خيار ما من القائمة الرئيسة، أو إدخال بيانات ما). ويكتشف كليبر هذا الوقت الميت أثناء تنفيذ البرنامج ، ويستغله للتخلص من بعض النفايات والقيام ببعض الأعمال الداخلية للتنظيف الذاتي. ويحسن هذا الاستغلال الفعال

لوقت الأداء العام للبرنامج. وإذا لم ترد أن يقوم البرنامج باستغلال هذا الوقت الميت ، فيمكن استخدام الخيار NOIDLE ، لإيقاظه عن العمل. إلا أننا نقترح عدم استخدام هذا الخيار لأنه يقلل من أداء النظام.

## الخيار SQUAWK

يزودك هذا الخيار المصمم بتغذية إرجاع صوتية أثناء تشغيل برنامجك. إلا أن دقته لم تؤكد بعد ، غير أنه يبدو متعلقاً بعمل إدارة الذاكرة الخيالية "VMM" Virtual memory manager. ويمكن أن تستعمل هذا الخيار لتتعرف على الأماكن التي توجد فيها بعض المشاكل في برنامجك ( مثل كثير الأنشطة المتعلقة بإدارة الذاكرة الخيالية). تلجج البرنامج الاختياري التالي ، وشغله لاستعراض كيفية عمل هذا الخيار باستخدام // SQUAWK. (ملاحظة : إن كافة التغمات التي يصدرها الجهاز باستخدام هذا الخيار هي ذات صوت واحد مستمر).

```
function main
Local a := { }
do while inkey() == 0
    aadd ( a , space(1000))
    @ 1, 1 say len(a)
enddo
return nil
```

## الخيار SWAPK

يحدد هذا الخيار الحجم الأقصى للـ ملف الذاكرة الخيالية التبادلية VM بالكيلوبايت. ويمكنك تحديد أي رقم تشاء بدءاً من ٢٥٦ إلى ٦٥٥٣٥. أما إذا لم تحدد هذا التجهيز فإن كليب سيستخدم التجهيز المفروض وهو ١٦٣٨٤ ( ١٦ ميجابايت). ويرجى الانتباه أيضاً إلى أن تحديد حجم هذا الملف التبادلي ، لا يعني بحال من الأحوال أن حجم الملف فعلياً سيصل إلى هذا الرقم الكبير. كما يجدر إندار المبرمجين هنا إلى إيقاف عمل التبادل مع القرص (Disk)



swappin\g) لأنه قد يتسبب في فشل البرنامج وإصدار رسالة الخطأ المقيمة والمزعجة: ( "Out of Memory" لانهوفر مساحة كافية في الذاكرة).

## الخيار SWAPPATH

يحدد هذا الخيار المسار أو الدليل الذي ستكتب فيه الملفات التبادلية للذاكرة الخيالية VM. وإذا لم تحدد هذا التجهيز ، فإن الملف التبادلي هذا سيكتب في الدليل الحالي. وإذا كان لديك حجم كبير من الذاكرة العشوائية للقرص RAM DISK فستحسن استخدامه كمسار توجه إليه الملفات التبادلية. ويجب تحديد المسار ضمن علامات اقتباس "".

يمكن أن تستفيد برامج الشبكات أيضاً من هذا الخيار. ويمكن أن يكون أحد الأمثلة هو تجهيز خيار SWAPPATH لتجهيز ملف تبادلي على محطات العمل في القرص الصلب لتقليل أنشطة الشبكة.

أما السبب الرئيسي الثاني فهو عندما لا يكون للمستخدم حق إنشاء ملفات في دليل الشبكة الذي يوجد فيه التطبيق (الملف التنفيذي). فمن الأهمية بمكان أن يكون نظام الذاكرة الخيالية VM قادراً على إنشاء ملف تبادلي بناء على الحاجة ، بحيث لا يتحطم البرنامج إذا لم يكن لدى المستخدم امتياز "الكتابة" لذلك ، يجب تجهيز SWAPPATH لتبادل الدليل الشخصي للمستخدم. ويمكن تنفيذ هذا عادة بتجهيز ملف مجموعة أوامر batch file على النحو التالي:

```
ExeName // SWAPPATH: "%f:\users\%USERID%"
```

حيث أن USERID متغير بيئة مجهز في ملف تشغيل الشبكة للمستخدمين.

## الخيار TEMPPATH

يتحكم هذا الخيار بوضع الملفات المؤقتة التي تم إنشاؤها خلال عمليات الفهرسة والفرز ما يسمى (...gasp...). ويجب تحديد المسار path ضمن علامات تنصيص. فإذا استخدمت هذا الخيار ، يجب أن تذكر أن الملفات المؤقتة الناتجة عن الفهرسة والفرز قد تكون كبيرة الحجم نسبياً. لذلك ، فقد يكون تجهيز المسار المؤقت في منطقة صغيرة سبباً لاختفاء عمليات الفهرسة والفرز. فستحسن أن يكون هناك حجم المساحة الفارغة في الذاكرة يعادل على الأقل ضعف أكبر ملف فهرسة أو ملف قاعدة بيانات المطلوب لفرزه.

ويمكن استخدام خيار TEMPPATH مثل سابقة SWAPPATH خفض كمية الأنشطة على الشبكة.

## مثال

يستخدم المثال التالي بعض الخيارات التي تشكل بيئة "وقت التشغيل".

```
SET CLIPPER=DYNF:4;SWAPK:4096;SWAPPTH: "e:\CGACURS;INFO
```

لاحظ أن النقطتين " : " بين كل كلمتين والتجهيز المطابق هما هو أمر اختياري.

فعلى سبيل المثال: فإن "DYNF:4" ستعمل مثل "DYNF4" تماماً. كما يمكنك أن تسبق كلاً من هذه الخيارات بشرطين مالتين ( "/" ) .

## إعداد سطر الأوامر

يتيح لك كليبر 5.x تحديد تجهيزات بيئة وقت التشغيل على سطر الأوامر إذا رغبت ذلك. ولا بد أن تضع شرطين مالتين ( "/" ) قبل كل تجهيز منها ، كما يجب أن تلاحظ أنه لا بد أن تسبق هذه المتغيرات أي متغيرات عادية تضعها في برنامجك. فإذا لويت استخدام

هذه الميزة في برنامجك ليستحسن إعداد ملف مجموعة أوامر batch file يحتوي على تلك المتغيرات بحيث لا يحتاج مستخدم البرنامج أن يتعامل معه.

وبين لك المثال التالي كيف يمكنك استخدام سطر الأوامر لتحديد التجهيزات التي تم إلحديث عنها أعلاه:

```
D:>myapp / /DYNF: 4 / /SWAPK:4096 / /SWAPPATH:"e:\ " / /CGACURS / /INFO
```





## برنامج كشف الأخطاء DEBUGGER

غالباً ما يتم تجاهل هذا البرنامج ، علماً بأنه إحدى الإضافات الهامة والمتميزة في كليب 5.x. ولهذا ، فإن هذا البرنامج بالذات يجعل كليب 5.x لغة برمجة حقيقية. ويمكن القول باختصار إن برنامج "اكتشاف الخطأ وتصحيحه" Debugger هو لفزة نوعية رائعة تميز هذا البرنامج عن غيره من البرامج السابقة مثل كليب 87 'Summe'. ونهدف من هذا النقاش إلى أمرين هامين. ( أ ) أن نعرف المستخدم بميزة اكتشاف الخطأ وتصحيحه. (ب) تحسين قدرتك لاستخدام هذه الميزة بإعطائك كثيراً من الإرشادات والملاحظات والطرق المختصرة التي اكتشفها مؤلف الكتاب أثناء تعامله مع هذه اللغة خلال السنتين الماضيتين.

### إعداد شيفرة المصدر الخاصة بك

إذا رغبت بمشاهدة شيفرة المصدر والانتقال فيها خطوة خطوة في كليب باستخدام برنامج اكتشاف الخطأ وتصحيحه ، فيجب أن تجمع برنامجك باستخدام الخيار /B ، كما يجب أن تقي أرقام السطور ، أي : لا تستخدم الخيار /L .

### البدء بتشغيل البرنامج Debugger

إن تشغيل هذا البرنامج سهل جداً ، اكتب "CLD" يعقبه اسم البرنامج الذي تريد اكتشاف الخطأ فيه فقط. فإذا أردت تمرير متغيرات سطر الأوامر إلى برنامجك ، فيجب أن تعقب برنامجك بهذه الأوامر.

## متغيرات سطر الأوامر

### الخيار CLD /S <appName> <appParams>

إن خيار /s يشغل وضعية أو طور تقسيم الشاشة (EGA/VGA) فقط. ويظهر شيفرة المصدر في الجزء السفلي من الشاشة ، ويمكنك في هذه الحالة مشاهدة مخرجات برنامجك في الجزء الأعلى من الشاشة. وإذا كانت الشاشة التي عندك هي أحد نوعي EGA / VGA فلعل هذه الطريقة هي أكثر الطرق لفاعلية لاستخدام برنامج Debugger.

### الخيار CLD /43 <appName> <appParams>

يشغل هذا الخيار وضعية أو طور عرض ٤٣ سطراً على الشاشة (EGA/VGA) ، ويظهر شيفرة المصدر على الشاشة بأكملها.

### خيار CLD / 50 <appName> <appParams>

يشغل هذا الخيار وضعية عرض ٥٠ سطراً على شاشة (VGA) ويظهر شيفرة المصدر على النافذة بأكملها.

### الخيار CLD @<scriptfile> <appName> <appParams>

يمكنك هذا الخيار من تحميل خيارات من ملف مكتوب (script file) وتخزون سابقاً. وستتكم بعد قليل عن ملف Script File مزيد من التفصيل.

## التعامل مع قوائم الاختيارات

اضغط على مفتاح **[Alt]** ، وأبقي أصبعك ضاغطة عليه ، واضغط في نفس الوقت ذاته على أول حرف من قائمة الاختيارات التي تريد التعامل معها ، إذا أردت التعامل مع أي قائمة اختيارات من قوائم اختيارات برنامج اكتشاف الأخطاء (Debugger) . فعلى سبيل المثال: إذا أردت التعامل مع قائمة اختيارات الملف ، اضغط على مفتاح **[Alt]-[F]** واضغط مفتاح **[F]** في الوقت ذاته ، وعند السدال القائمة أمامك على الشاشة ، يمكنك اختيار أي خيار منها ، إما باستخدام أسهم الاتجاه ثم الضغط على مفتاح **[Enter]** ، أو بكتابة الحرف المطابق للخيار المطلوب. فمثلاً : إذا أراد المستخدم فتح نافذة عرض Monitor Window للختيارات LOCAL ، فيمكن الضغط على مفتاح **[Alt]-[M]** ، ثم الضغط على حرف **[L]**.

لاحظ أن كثيراً من خيارات قائمة الاختيارات تتميز بأن لها مفاتيح سريعة يمكن تنفيذ الأوامر باستخدامها. ويستحسن أن تحاول تعلم كيفية استخدام هذه المفاتيح السريعة بدلاً من استخدام قوائم الاختيارات ، أو يجب أن تتحمل إضاعة كثير من الوقت أثناء التعامل مع البرنامج بسبب ذلك. كما نجر الإشارة إلى أنه تم إدراج كافة المفاتيح المعينة بأعمال محددة في برنامج اكتشاف الأخطاء وتصحيحها على السطر الأسفل ، وذلك للمرجعة السريعة.

### قائمة اختيارات "ملف" File

تحتوي هذه القائمة على ثلاثة خيارات وهي :

الفتح (Open): يفتح أي ملف نصوص لمشاهدته. ويعبر هذا الأمر مفيداً من جهتين.

( أ ) فتح ملفات PRG أخرى من برنامجك لتجهيز نقاط محددة فيها ، و ( ب ) الإشارة السريعة إلى الملفات المتعلقة ببرامجك ، كملفات الرويسة. لاحظ أنه لا يمكنك مشاهدة أكثر من ملف واحد في وقت واحد فقط ، ولابد من إغلاق هذا الملف لتابعة عملية اكتشاف الأخطاء وتصحيحها في الملفات الأخرى.

تابع (Resume): يفتح الملف الذي تم فتحه لمراجعته ومشاهدته ، ثم يتابع عملية اكتشاف الأخطاء وتصحيحها في تلك الجلسة. لاحظ أن الضغط على مفتاح [F5] (تشغيل Rum) أو الضغط على مفتاح [F8] (خطوة واحدة Single step) لمتابعة تنفيذ برنامج ما سيكون له الأثر ذاته.

التعامل مع دوس (DOS Access): يمكنك هذا الخيار من الخروج من البرنامج والتعامل مع دوس. كما أن هذا الخيار يفحص "المسار" بحثاً عن نسخة من مفسر الأوامر (COMMAND.COM) ، وإذا وجد الملف ، يحمله بحيث يكون لديك برنامج غلاف دوس مؤقت. إلا أنه لا يفحص المتغير البيئي الذي يسمى COMSPEC (والذي يكون أكثر فائدة ومعنى). لذلك ، إذا أبلغت مفسر الأوامر في دليل غير محدد لمسارك ، فإنك سترى رسالة مفادها: "Type 'exit' to return to the Clipper debugger". اكتب exit للعودة إلى برنامج كشف الأخطاء Debugger ، وستعود فوراً إلى ذلك البرنامج.

إلا أنني أشرح أن تسمية هذه العملية "نظرة سريعة على دوس" أفضل من الاسم الحالي لها. ( لاحظ أن اسم ملف COMMAND.COM قد تم تشفيرها بشكل واضح في برنامج Debugger ويعني هذا أن أية مفسرات أو أوامر بديلة مثل 4DOS سيتم تجاهلها تماماً).

خروج (eXit): (المفتاح السريع هو : ("Alt-X")) وهذا واضح من عمل هذا المفتاح. كما يمكنك الخروج من البرنامج أيضاً بكتابة كلمة "Quit" أو حرف "Q" في نافذة الأوامر.

## قائمة اختيارات "ابحث عن مكان" (Locate)

تجري هذه القائمة على خمسة خيارات جميعها واضحة ، ومع ذلك فسنبينها هنا لتمام الإيضاح:

Find (ابحث عن): يبحث عن أول مكان تظهر فيه سلسلة نصية (حرفية).



Next (التالي): ابحث عن المكان التالي الذي تظهر فيه السلسلة الحرفية ذاتها.

Previous (السابق): ابحث عن المكان السابق الذي تظهر فيه السلسلة الحرفية ذاتها.

Goto Line (اذهب إلى سطر): يقفز إلى سطر محدد. وقد يكون هذا الخيار هو أكثر الخيارات استخداماً في هذه القائمة.

حساس للحالة (Case Sensitive): يشغل هذا الخيار ، ويوقف عمل البحث ، ليصبح حساساً للحالة أو غير حساس لها.

#### ملاحظة

خيارات البحث هذه تنطبق على ملف PRG فقط ، أما إذا كنت تراجع ملف شيفرة المعالج الأولي ، فلا توقع أن تستطيع البحث عن أي شيء فيه.

### قائمة اختيارات (شاهد) View

تحتوي هذه القائمة على أربعة خيارات وجميعها مفيدة ، وهي:

جهاز (Sets): يمكنك هذا الخيار من مشاهدة كافة تجهيزات النظام العامة للبرنامج. كما يمكنك من تغييرها بسرعة إذا أردت On-the-fly. إلا أنه يجب الانتباه إلى أنك إذا غيرت أيّاً منها ثم أردت أن تفعل بها شيئاً آخر بعد ذلك في البرنامج ، فإن البرنامج سيتجاهل أي تغيير تم من خلال برنامج اكتشاف الأخطاء وتصحيحها (Debugger).

### مناطق العمل (Workareas) (المفتاح السريع: F6)

يمكنك هذا الخيار من مشاهدة المعلومات المعروفة عن كافة مناطق العمل المفتوحة. وتضمن هذه المعلومات كلاً من:

- Alias الاسم المستعار.
  - منطقة العمل النشطة.
  - الرضعية الحالية لمؤشر السجل.
  - عدد السجلات الإجمالي.
  - الحالة الراهنة لبداية الملف ، (BOF) ونهاية الملف (EOF).
  - شرط الرشح Filter condition.
  - كافة مفاتيح الفهرسة في منطقة العمل هذه.
  - بنية قاعدة البيانات.
  - محريات السجل الحالي.
  - العلاقات التي تحتوي عليها منطقة العمل هذه.
  - السواقة الحالية لقاعدة البيانات في منطقة العمل هذه (الإصدار 5.2 فقط).
- يمكنك التنقل ما بين النوافذ باستخدام مفتاح الجدولة الأمامية **[Tab]**. لاحظ أنك إذا كنت في النافذة الوسطى ، يمكنك إخفاء أي شيء أو تكبيره في منطقة العمل. وإذا أردت أن تفعل ذلك ، فما عليك إلا أن تعلم الشيء الذي تريد إخفاءه أو تكبيره ثم تضغط على مفتاح **[Enter]**. وتضمن الأمثلة على هذه الأمور كلاً من : 'معلومات منطقة العمل' و "السجل الحالي".
- لاحظ أنه إذا احتوت قاعدة البيانات على حقول أكثر مما تتسع له الشاشة فيمكنك التنقل إلى أسفل خلال هذه الحقول لمشاهدة القيم الحالية فيها.

## خيار "شاشة البرنامج" App Screen (المفتاح السريع: [F4]):

يمكنك هذا الخيار من مشاهدة شاشة البرنامج الحالي. اضغط على أي مفتاح على لوحة المفاتيح للعودة إلى برنامج اكتشاف الأخطاء وتصحيحها Debugger .

## الخيار Callstack

يمكنك هذا الخيار من تشغيل نافذة Callstack وإيقالها عن العمل ، والتي تظهر بشكل الفراضي طبيعي على الجانب الأيمن للشاشة العادية. وتبين نافذة Callstack أسماء كافة الأعمال فيها. فإذا انتقلت إلى تلك النافذة ، وحركت السهم إلى أعلى أو إلى أسفل فيها فإن نافذة البرنامج تنتقل إلى السطر المحدد حيث كنت في كل عمل من الأعمال. وهذه الميزة رائعة جداً وتوفر لك قدرأ كبيراً من الوقت. لاحظ أنه لايمهم وجود هذه الوظائف في ملفات برامج PRG منفصلة ، فإن برنامج Debugger سيقفز إلى الوظيفة المطلوب فوراً.

## قائمة اختيارات "التنفيذ" RUN Menu

تتضمن معظم خيارات هذه القائمة على مفاتيح تنفيذ سريعة ، والتي نقترح تعلمها واستخدامها لتسهيل القيام بمختلف الأعمال بسرعة. إلا أننا نرى أن هذه الخيارات تستحق الشرح والتوضيح.

أعد التشغيل (Restart): إذا توقف برنامجك عن العمل ، إما لسبب عادي أو غير عادي بسبب وجود خطأ فيه فلا بد من إعادة تشغيله مرة ثانية للتعامل معه. ويمكنك هذا الخيار من القيام بذلك.

البرنامج التالي (Next routine): تحت إضافة هذا البرنامج مع الإصدار 5.2 من كليب. وإن اختيار هذا الخيار سيثقل البرنامج ثم يتوقف عند أول عبارة تنفيذية في الإجراء التالي أو الوظيفة الذي تواجهه. وهذا يؤثر في تقديم برنامج Debugger للوظيفة التالية. أما

المفتاح السريع لهذا الاختيار فهو [F5]-[Ctrl]. (ومن الطبيعي ، أن تكون قد قمت بتجميع الإجراء أو الوظيفة باستخدام المفتاح B/ لكي يتوقف برنامج Debugger داخله).

Animate: يمكنك هذا الخيار من تشغيل برنامجك وتضع فترة توقف قصيرة بين كل عبارة والتي تليها. ويتم ضبط درجة التوقف بخيار السرعة (انظر أسفل).

الخطوة Step (المفتاح السريع هو: [F8]): يمكنك هذا الخيار من الانتقال خطوة خطوة على سطور برنامجك. وإذا استخدمت هذا الخيار بدلاً من استخدام المفتاح [F8] فانت تبحث عن التعب والمشاكل.

الأثر (Trace) (المفتاح السريع هو [F10]): لاشك أن هذه التسمية هي "جنحة" إذ أنك تستخدم هذا المفتاح عندما لا تريد تتبع أثر وظيفة ما. فإذا كنت تتنقل بين خطوات برنامجك ، ووصلت إلى وظيفة لا تريد تتبع أثرها ، اضغط على مفتاح F10 فيتم استدعاء هذه الوظيفة وتنفيذها دون حاجة لأن تمر بأية خطوة.

الطلق Go (المفتاح السريع هو: [F5]): ينفذ هذا الخيار برنامجك بكامل سرعته.

إلى المؤشر to Cursor (المفتاح السريع هو: [F7]): يقوم هذا المفتاح بتنفيذ التطبيق حتى تصل إلى سطر شيفرة مصدر معلّم بالمؤشر في نافذة شيفرة المصدر. ويُعتبر هذا الخيار عملياً جداً لضبط نقاط توقف مؤقت breakpoints.

### تنبيه

إذا استخدمت هذا الخيار لإيقاف عبارة يتم متابعتها على عدة سطور ، فيجب التأكد من وضع المؤشر على آخر سطر من سطور التابع ، وإلا فلن يتوقف تنفيذ البرنامج.

السرعة sSpeed: يضبط هذا الخيار سرعة الرسوم المتحركة animation طبقاً لأعشار الثانية ، والأفراض هنا أنه ليس هناك توقف لحظي.

## قائمة الاختيارات النقطية Point Menu

تمتلك هذه القائمة من تحديد "نقاط مراقبة" و "نقاط تتبع أتر" و "نقاط توقف".

خيار "نقطة المراقبة" Watchpoint: يمكنك هذا الخيار من تحديد نقطة مراقبة ، ويمكن أن تتضمن نقطة المراقبة أي تعبير صحيح من تعبيرات كليبر ، بما في ذلك القيمة الراجعة من وظائف كليبر ، أو الوظائف المعرفة من قبل المستخدم. ولدى التقليل بين مختلف فقرات برنامجك. يتم تغيير قيم نقاط المراقبة هذه طبقاً للمرحلة التي أنت فيها في البرنامج.

خيار "نقطة تتبع الأتر" Tracepoint: تختبر هذه النقاط مماثلة تماماً لنقاط المراقبة بإضافة رئيسة واحدة وهي: إيقاف لتنفيذ البرنامج لدى تغيير هذه القيم. وإن أفضل الأمثلة على نقاط التتبع هي الوظائف التي يقوم بها كليبر مثل: ( ) RECNO و ( ) EOF. لاحظ أنه ليس من المستحسن استخدام متغيرات LOCAL كنقاط تتبع وذلك نظراً للطريقة التي يتم بها إيقاف عملها في كل مرة يتم فيها إدخال الوظيفة.

خيار "نقطة التوقف" Breakpoint (المفتاح السريع هو: [F9]) يشبه هذا الخيار إلى حد بعيد خيار "المؤشر" في قائمة اختيارات التشغيل ، فيما يخص قدرة إيقاف تنفيذ البرنامج عند الوصول إلى السطر الحالي للمؤشر. إلا أن هذا الخيار على خلاف "المؤشر" يبقى سارياً خلال فترة جلسة عمل اكتشاف الأخطاء وتصحيحها. إذا أردت تحديد "نقطة توقف" ، أنقل المؤشر إلى السطر المطلوب، ثم اضغط على مفتاح [F9]. لاحظ أن عملية "المؤشر" تطبق على "نقطة التوقف" ، فإذا حاولت تحديد نقطة توقف على سطر يحتوي على تنابات ، لابد أن تتأكد من وضع المؤشر في آخر سطر من سطور التتابع.

لاحظ أيضاً أن برنامج اكتشاف الأخطاء وتصحيحها Debugger لن يسمح لك بتحديد نقاط توقف على أية عبارة تبدأ بأي من إعلانات LOCAL أو STATIC. وذلك أنه يعتبرهما عبارتين غير قابلتين للتنفيذ ، ويعتبر هذا الأمر بمجمله إلهوياً سليماً. ومع ذلك فإن عبارة LOCAL التي تعين قيمة وهي في الحقيقة تنفيذية ، وبالتالي فيجب أن تسمح بتحديد نقطة توقف. وإذا أردت تجاوز برنامج اكتشاف الأخطاء وتصحيحها العسير ،

فيمكنك كتابة مايلي: BP## في نافذة الأمر ، حيث يمثل رمزاً ## رقم السطر الذي تريد فيه تحديد نقطة توقف. وإن تحديد نقطة توقف بهذه الطريقة يلغي عمل الفحص الداخلي الذي يقوم به البرنامج Debugger. ( كما يمكن أيضاً تحديد نقاط توقف على أسطر لا وجود لها ، إلا أنني أأمل أن تكون من الحكمة والأناة والفهم بحيث لا تتركب مثل هذه الحماقة لما لها من مخاطر مينة ).

خيار "احذف" Delete: يمكنك هذا الخيار من حذف عناصر من نافذة المراقبة. كما يرجى الانتباه إلى أن برنامج كشف الأخطاء لكليبر الإصدار 5.2 ، يمكنك من حذف أية عناصر في نافذة المراقبة بتعليمها والضغط على مفتاح **Delete** بمنتهى البساطة.

كما يمكنك تغيير محرمات أية متغيرات معروضة في نافذة المراقبة ، أو نافذة التحكم/ المراقبة بتعليم العنصر المطلوب والضغط على مفتاح **Enter** ويرجى الانتباه إلى أن هذا لا ينطبق على كل كتل الشيفرة code blocks التي لا يمكن تعديلها.

كما يمكنك تفتيش محرمات المصفوفات array والأهداف object المعروضة في نوافذ المراقبة أو التحكم. عَلم العنصر المطلوب واضغط على مفتاح **Enter** مرتين. وسيتم عرض أي من عناصر المصفوفة أو متغيرات الهدف الحالي. ويمكنك تغيير أي من هذه العناصر بتعليمه ثم الضغط على **Enter** ، ولعل هذه الميزة تجعل برنامج اكتشاف الأخطاء وتصحيحها أداة فعالة وقيمة جداً لتعلم عن المصفوفات المتداخلة المعقدة.

## قائمة اختيارات الشاشة Monitor Menu

تتمكك الخيارات الموجودة في هذه القائمة من مشاهدة المتغيرات المختلفة لجال ما. ويمكن أيضاً إيقاف أي مجال وتشغيله. وبين العنوان الموجود في أعلى نافذة الشاشة مرجعاً سريعاً عن أنواع المتغيرات التي تشاهدها حالياً. أما خيار الفرز فيمكنك من فرز هذه المتغيرات طبقاً لأسمائها فقط.

وقد أضيف خيار جديد في برنامج كشف الأخطاء لإصدار كليبر 5.2 ، وهو: "ALL" (جميع) وهو كما هو واضح من اسمه يعمل على تحليل جميع المتغيرات المشاهدة. كما أنه أيضاً قابل للتشغيل والإيقاف (on/off) كبقية أوامر قائمة اختيارات الشاشة.

مراقبة الخليات Locals ضمن كتل الشيفرة : إذا فتحت نافذة مراقبة لمشاهدة متغيرات محلية فيمكنك مشاهدتها داخل كتل الشيفرة عند تقييمها. وإن هذا الخيار ، والذي يليه بيجلان برنامج اكتشاف الأخطاء وتصحيحها لا غنى عنه لدراسة سلوك كتل الشيفرة هذه.

## قائمة الخيارات Options Menu

تتأكد خيارات هذه القائمة من تفصيل برنامج كشف الأخطاء Debugger ، ولتجهيزه بالطريقة التي تريدها.

خيار "شيفرة المعالج الأولي" Preprocessed Code: عند تشغيل هذا الخيار سيتم عرض مخرجات المعالج الأولي مع شيفرة المصدر الخاصة ببرنامجك. ويجب الانتباه إلى أنه يجب تجميع ملف البرنامج باستخدام الخيار /P لإنشاء ملف PPO. أما إذا وضعت هذا الخيار في وضعية التشغيل ولم تجهز الملف المذكور PPO. فستعرض نافذة المصدر رسالة مفادها: أن الملف غير متوفر.

خيار "تحذير" (Warning): ليس برنامج كشف الأخطاء (Debugger) من الذكاء بدرجة تمكنه من اكتشاف إن كان ملف PPO. يطابق تماماً ملف PRG.. فلنفرض أنك جمعت شيفرة المصدر لبرنامجك باستخدام الخيار /P ، فإذا قمت بتغييرات على البرنامج بعد ذلك ، ثم أعدت تجميعه ثانية دون استخدام الخيار /P ، ثم أردت مشاهدة شيفرة المعالج الأولي باستخدام البرنامج Debugger فيا لك ستشاهد الملف الحالي للملف PRG. ولكن باستخدام الملف القديم PPO. والذي قد لا يطابقه بشكل مناسب. لذلك فإذا رأيت خلافات واضحة بين البرنامج وملف PPO. فيجب الخروج من برنامج Debugger وتصحيحها مباشرة وإعادة التجميع من جديد باستخدام الخيار /P.

خيار أرقام السطور Line Numbers: يمكنك هذه الخيار من تشغيل وضع إظهار أرقام السطور أو إيقاف عمله ، إلا أنه لا يخلطها من البرنامج ، ولا يؤثر على إصدار تقارير عن أرقام السطور التي تحتوي على أخطاء أثناء وقت التشغيل. ويتم عرض أرقام السطور بشكل الفراضي. والسبب الوحيد الذي يمكن أن تلغى فيها أرقام السطور هو فقط عندما تكون لديك عبارات طويلة وتريد رؤيتها على الشاشة دونما حاجة إلى تدوير الشاشة Scrolling إلى نهايتها.

خيار تبادل الشاشات Exchange Screens: يسبب هذا الخيار إزعاجاً لا داعي له عندما ترجع إلى برنامجك كل مرة ، وذلك بعرض شاشة برنامجك لوقت قصير جداً أمامك على الشاشة. ولعل شخصاً ما قد طلب إضافة هذا الخيار إلا أننا لا ننصح باستخدامه ولا نرى كبير فائدة له. وقد تم تشغيل هذا الخيار بشكل الفراضي ولذا ، فإننا ننصح بإيقاف تشغيله بسرعة كي لا يحتاج المستخدم إلى مراجعة طبيب العيون لما يسببه من إزعاجات للعيون.

بذل الإدخال Swap on Input: لن يفعل هذا الخيار أي شيء ما لم تأخذ بالنصيحة السابقة لإيقاف عمل خيار تبادل الشاشات السابق. فهو يبدل بين كل من شاشات برنامج كشف الأخطاء Debugger وشاشات البرنامج ذاته أثناء فترة انتظار البرنامج لعمليات إدخال البيانات (على سبيل المثال ، INKEY(0)). كما أن هذا الخيار هو في وضعية التشغيل بشكل الفراضي أيضاً هو الآخر.

خيار تتبع كتلة شيفرة code Block Trace: يختبر هذا الخيار مفيداً لدراسة طريقة عمل كتل الشيفرة. وسيقفز برنامج كشف الأخطاء في كل مرة تقيم فيها كتلة شيفرة ، سيقفز إلى السطر الذي تم إنشاء كتلة شيفرة عنده. وكما سيتبين في قسم كتلة الشيفرة فإن هذه الكتل يتم تقيمها دائماً من خلال نقطة تأسيسها وإنشائها ، بدلاً من تقيمها من المكان الذي أنت فيه في البرنامج. ونحن لا ننصح بإيقاف عمل هذا الخيار ، وإن فعلت ذلك فستحمل أنت نتيجة عملك.



خيار شريط الأوامر Menu Bar: يعمل هذا الأمر على إظهار عرض شريط أوامر قائمة برنامج Debugger. وحتى في حالة توقف عمل هذا الشريط ، يمكنك التعامل مع القوائم.

خيار أحادي اللون mono Display: يعمل هذا الخيار على التبديل بين اللون الأحادي واللون لعرض نوافذ برنامج Debugger.

الألوان Colors: يمكنك هذا الخيار من تفصيل ألوان برنامج كشف الأخطاء Debugger على ذوقك ورغبتك. كما يمكنك تغيير ألوان شيفرة المصدر و شيفرة PPO وإطارات السافة و خيارات القائمة. ولاحظ أن هذا الخيار لا معنى له إذا كنت قد اخترت اللون الأحادي في الخيار السابق ووضعه في وضعية التشغيل.

خيار عرض الحقل Tab Width: إذا كنت ممن يحبون استخدام مفتاح الجدولة الأمامية Tab بدلاً من الفراغات لإبعاد شيفرة مصدر برنامجك عن الهامش ، فيمكنك هذا الخيار من تحديد عدد الفراغات لاستبدالها بحقول الجدولة الأمامية. أما عدد المسافات المفروض في كل حقل فهو ٤ أربع مسافات فقط.

خيار مسار الملفات Path for Files: يمكنك هذا الخيار من تحديد مسار بحث بدليل الملفات شيفرة المصدر source code.

خيار احفظ التجهيزات Save Settings: يمكنك هذا الخيار من حفظ تجهيزات برنامج كشف الأخطاء Debugger ، واستعادتها كما كانت لاحقاً. وتتضمن هذه التجهيزات كلاً مما يلي : كل الخيارات التالية ، حجم نوافذ برنامج Debugger ، وأية نقاط توقف تم تحديدها. ويمكن أن يوفر عليك هذا الخيار كمية كبيرة من الوقت. يمكنك حفظ تجهيزاتك هذه لبرنامج Debugger إلى ملف يسمى INIT.CLD والذي يتم تحميله فور تشغيل برنامج Debugger. انظر النقاط المبينة أدناه لزيد من التفاصيل.

خيار أعد التجهيزات كما كانت Restore Settings: يعمل هذا الخيار على قراءة مخبرات الملف الذي تم تجهيز ضوابط برنامج Debugger فيه مسبقاً ، وهو ملف سكريبت script file.

## قائمة اختيارات النافذة Window Menu

تتمكّنك هذه الخيارات من القيام بأى عمل تتخلّسه على النوافذ المختلفة لبرنامج Debugger. ومعظم هذه الخيارات غنية عن الشرح. ولا بد طبعاً من استخدام كل من مفتاح الجدولة الأمامية [Tab] ، ومفتاحي [Shift]-[Tab] للتنقل بين النوافذ بدلاً من استخدام خيارات قائمة الاختيارات هذه. ويمكنك التركيز على أية نافذة بشكل مؤقت باستخدام مفتاح [F2].

ولعل الخيارين الوحيدين اللذين يحتاجان إلى مزيد من الشرح و التفصيل هما: اصنع أيقونة Iconize ومربع Tile. فبينما يقوم اصنع أيقونة بتصغير النافذة الحالية بحيث تصبح على ارتفاع سطر واحد فقط بعرض عدة أعمدة ، ويمكن إعادتها إلى وضعها الأصلي بالنقء الخيار ذاته Iconize مرة ثانية. أما خيار Tile فيعيد النافذة على شكل المربعات المفروض. ولعل هذا يكون نافعاً بعد أن تغير أشكال النوافذ والشاشات بحيث لا يمكن التعرف عليها بعد ذلك. فاختيار هذا الخيار يعيد النوافذ إلى وضعها السابق قبل التغيير.

وهناك عدد آخر من المفاتيح التي يمكنك استخدامها لتغيير حجم النوافذ وهي :

المفتاح	العمل
[Alt]-S	يصغر النافذة الحالية بمعدل سطر واحد
[Alt]-G	يكبر النافذة الحالية بمعدل سطر واحد
[Alt]-U	يحرك الإطار الموجود بين الأمر ونوافذ البرنامج إلى أعلى
[Alt]-D	يحرك الإطار الموجود بين الأمر ونوافذ البرنامج إلى أسفل

لاحظ أنك كلما حفظت التجهيزات في ملف script file لبرنامج كشف الأخطاء فسيتم حفظ الوضعية الحالية للنوافذ أيضاً. بل أن الاختبار السريع لهذا الملف سيكشف لك سلسلة كاملة من الأوامر المتعلقة بالنافذة ، وذلك لأنك في كل مرة تغير فيها تجهيزات النوافذ (تصغير ، تحريك ، تكبير ، إلخ...) سيحفظ البرنامج هذه التعديلات التي أجريتها في هذا الملف ، ولدى كتابة هذا الملف يتم حفظ كافة محركات نافذة برنامج Debugger.

## قائمة اختيارات المساعدة

تحتوي هذه القائمة على كل ما ترغب الاستعلام عنه في برنامج كشف الأخطاء Debugger. ويجب أن تستخدمه بشكل مكثف للحصول على معلومات قيمة من هذا البرنامج الذي تتعامل معه.

## استخدام نافذة الأوامر

يمكنك الكتابة في نافذة الأوامر مباشرة إذا أصبحت داخل البرنامج Debugger. يمكنك إعادة أمر ما باستخدام مفتاح [F3] كما يمكن استخدام سهمي الاتجاه إلى أعلى [↑] وإلى أسفل [↓] لمراجعة آخر الأوامر التي يتم إدخالها ، وهكذا.

وإن أشهر استخدام لنافذة الأوامر لعرض نتيجة تعبيرات كليبر (وهو: يتضمن متغيرات استدعاء ووظائف، وثوابت). وتستخدم علامة الاستفهام "?" لهذا الغرض. فعلى سبيل المثال : يمكنك كتابة "x?" لمشاهدة محركات المتغير X.

## التفتيش Inspection

يلاحظ أن أحد أهم النواقص التي أخذت على برنامج كشف الأخطاء لكليبر إصدار Summer\*87 هو عدم قدرته على تفتيش المصفوفات بسهولة. ولقد تم حل هذه المشكلة في كليبر 5.x باستخدام ميزة "تفتيش" وهي: ("??"). وإذا كتبت علامتي

استفهام متنوعة باسم المصفوفة المطلوب تفتيشها. وستفتح أمامك نافذة تفتيش في وسط الشاشة. اضغط على مفتاح **Enter** ، ثم استخدم مفاتيح أسهم الاتجاهات للتنقل ما بين عناصر المصفوفة. فعلى سبيل المثال: إذا كانت لديك الوظيفة Directory() مربوطاً ببرنامجك ، يمكنك كتابة الأمر التالي: "directory()" لإنشاء مصفوفة الملف معلومات ومشاهدتها في نافذة تفتيش.

كما يمكنك استخدام أمر "تفتيش" على عناصر أخرى في المصفوفات ، ولكن الأفضل استخدام له هو مع المصفوفات array والأهداف object. كما يجب أن تلاحظ أنه لا يمكنك مشاهدة سوى عناصر المصفوفة أو المتغيرات الفورية instance variables ولن يمكنك تحريرها مباشرة من خلال نافذة الشاشة أو المشاهدة.

## مختصرات سطر الأوامر

يمكن استخدام الكلمات التالية بدلاً من استخدام قوائم الاختيارات:

الكلمة المحجوزة	الوصف
animate	تشغيل برنامج ما في وضعية الرسم
bp	تجهيز نقطة توقف
callstack	عرض نافذة Callstack
delete	لمس تجهيز واحد للنقطة ، أو بعض التجهيزات أو جميعها .
dos	انتقل إلى " دوس " دون الخروج من البرنامج الحالي
find	ابحث عن سلسلة حرفية في ملف حالي
go	يبدأ بتشغيل برنامج
goto	ينقل المؤشر إلى سطر محدد في البرنامج
help	يعرض شاشات المساعدة

الجدول مستمر من الصفحة للمتابعة....

الوصف	الكلمة المحجوزة
يقراً أوامر برنامج كشف الأخطاء من ملف خطي ( Script File )	inpnt
يلجج بعض تجهيزات نقطة ( ) أو جميعها	list
يبحث عن الحدوث التالي لسلسلة حرفية	next
يشغل/يوقف كتابة أرقام السطور في نافذة الشيفرة	num
يعرض شاشة برنامج	output
يبحث عن الحدوث السابق لسلسلة حرفية	prev
يخرج من برنامج اكتشاف الأخطاء وتصحيحها Debugger	quit
يعيد تحميل برنامج ما ، وتشغيله ، إلا أنه يبقى تجهيزات برنامج اكتشاف الأخطاء وتصحيحها على ما كانت عليه قبل الإيقاف	restart
يعود إلى برنامج اكتشاف الأخطاء وتصحيحها بعد مشاهدة ملف ما	resume
يضبط سرعة خطوة رسم	speed
ينفذ سطر برنامج حالي ويتوقف	step
يحدد نقطة متابعة	tp
يمكنك من مشاهدة ملف محدد	view
يمكنك من تجهيز نقطة مراقبة	wp

كما يمكنك ، إلى جانب استخدام الكلمات المفتاحية keyword المبينة أعلاه ، الوصول إلى أي خيار من خيارات برنامج كشف الأخطاء وتصحيحها Debugger بكتابة الحرف الأول من قائمة الاختيارات ، والحرف ( أو الحروف ) المتميزة الأولى من اسم ذلك الخيار المطلوب.

ولين فيما يلي بعض الأمثلة عن هذه الطريقة:

f d	الخروج إلى غلاف "دوس" ، أو على الأقل يحاول ذلك !
m p	راقب المتغيرات العامة
m pr	راقب المتغيرات الخاصة
v s	شاهد التجهيزات العامة للنظام
o sa blah	احفظ الخيارات الحالية في ملف BLAH.CLD
o r blah	أعد الخيارات من ملف Blah.CLD كما كانت سابقاً (قبل التغيير)
r sp 50	أضبط سرعة الرسم على نصف ثانية
q	أخرج من برنامج اكتشاف الأخطاء وتصحيحها
v c	شاهد ( أعرض ) مجموعة الاستدعاءات ( Callstack )
w i	ضع النافذة النشطة على شكل أيقونة
w t	أعد بناء المربعات في تجهيزات النافذة كما كانت عليه سابقاً بشكل مفروض

## ملف الاستهلال INIT.CLD

لازلنا حتي الآن لستغرب ، ونعجب من علم سماع كثير من مستخدمي كلير عن هذا الملف علماً بأنه موضح تماماً وموثق في برنامج CA-Clipper Norton Guide ، كما أنه موضح تماماً أيضاً في شاشات مساعدة برنامج كشف الأخطاء Debugger. إذا حفظت خيارات برنامج Debugger في ملف بهذا الاسم ، فإن برنامجك سيحمل هذا الملف في كل مرة يتم تشغيله فيها بعد ذلك ، ويقوم بضبط تجهيزاتك طبقاً لها. وإن هذا العمل

يمكنك من توفير كمية لا بأس بها من الوقت وخاصة عندما تعلم تماماً أنك ستستخدم التجهيزات ذاتها للبرنامج الحالي. فعلى سبيل المثال ، يمكنك ضبط كل من حجم النواخذ ومواضعها ، والألوان ثم يمكن استخدامها لاحقاً كما هي في كل مرة تعيد فيها تشغيل البرنامج من جديد.

يبحث برنامج Debugger عن ملف INTT.CLD في الدليل الحالي ، فإذا لم يجده هناك فسيذهب محاولاً البحث عنه في الأدلة المحدد بأمر "المسار" path.

## محتويات ملفات الكتابة Script Files

قد لا يكون هذا الأمر بذاته ، إلا أنه يجب أن تحيط علماً بأنه يمكنك وضع مختلف الأوامر في ملفات الكتابة في برنامج Debugger. بل ، يمكنك في الحقيقة ، استخدام مختصرات الأوامر السابقة الذكر للوصول إلى أية قائمة اختيارات من قوائم برنامج Debugger ، والتعامل معها مباشرة. لاحظ أنه لا يمكنك ، مع ذلك الوصول إلى قائمة خيارات التشغيل Run فيما يتعلق بملف التشغيل الاستهلاكي INTT.CLD (والاستثناء الوحيد لهذه القاعدة هو أنه يمكنك ضبط سرعة الرسم فقط).

واله كلما حفظت خياراتك ، سيتم كتابة تجهيز الألوان لبرنامج Debugger في الملف. وليست هذه الأمور واجبة على الإطلاق ، فيمكنك حذف عبارات الألوان من ملف الكتابة باستخدام محرر النصوص.

كما يجب أن تلاحظ أيضاً أنك إذا حفظت أية معلومات تتعلق بالنافذة ، كالحجم مثلاً في ملف الكتابة ، فإنه سيتم كتابة تاريخ أمر النافذة بأكمله في هذا الملف. ويمكنك رفع مستوى التنفيذ إلى الحد الأقصى بحذف الأوامر التي لا حاجة لك بها. فعلاً : إذا تنقلت كثيراً بين النواخذ باستخدام مفتاح الجملولة الأمامية قبل حفظ خياراتك ، فسيكون لديك دون أدنى شك "النافذة التالية" (Window Next) أو "النافذة السابقة" (Window Previous) وعباراتها العديدة في ملف الكتابة.

## المرجع السريع لمفاتيح وظائف برنامج Debugger

المفتاح	الوظيفة
F1	يعرض شاشات المساعدة
F2	يكبر/يصغر النافذة الحالية لبرنامج Debugger (هام)
F3	يكبر آخر أمر في نافذة الأوامر (هام 1)
F4	يعرض شاشة برنامج (لا حاجة له عند استخدام أمر " قسم الشاشة ")
F5	يشغل البرنامج (عملي)
F6	يشغل شاشة منطقة العمل (عملي)
F7	يذهب إلى المؤشر (عملي)
F8	يتقل خطوة خطوة داخل برنامج ما (لا تزيد على ذلك)
F9	يجهز أو يحدد نقاط توقف على سطر المؤشر الحالي ( عملي )
F10	(لا) تتابع هذا العمل (موفر للوقت)

## إنشاء متغيرات باستخدام برنامج Debugger

كان كليبر 87 Summer لاكتشاف الأخطاء Debugger يجري على خيارات في قوائم الاختيارات يمكنك من إنشاء متغيرات عامة أو خاصة بسرعة. ومع أنه لم يعد هناك مثل هذه الخيارات الواضحة التي تشكلك من القيام بمثل هذه الأعمال ، فللازال بإمكانك إنشاء



متغيرات خاصة من أي نوع من أنواع البيانات. ولابد هنا من استخدام عامل التعيين المباشر في نافذة الأوامر. فمثلاً ، تبين العبارة التالية:

50 := X ?

سيقوم عامل التعيين بإنشاء متغيراً خاصاً هو X ويجعله يتبدى بالرقم 50.

ويستحسن عدم استخدام هذه الميزة إلا لئلا. بل لعل المرة الوحيدة التي اعتقد أنه يمكن استخدامها هي عند اكتشاف فقدان إسناد متغير ما في برنامجك بحيث يقضي على هذه المشكلة. وبدلاً من الخروج من برنامج Debugger إلى برنامج التحرير ، أو إعادة التجميع ، أو إعادة الربط ، فقد ترغب مؤقتاً بإنشاء "متغير مفقود" على جناح السرعة بحيث يمكنك على الأقل من تجاوز سطر محدد.

كما يمكنك أيضاً إنشاء مصفوفات ، وكتل شيفرة على جناح السرعة أيضاً داخل برنامج Debugger. جرب مايلي:

(١) شغل برنامج Debugger باستخدام أي برنامج اختبار.

(٢) اكتب مايلي في نافذة الأوامر:

```
? xxx:= { 1,2,3 }
? yy:= { | xxx[1] }
ALT-m v
```

وستشاهد في نافذة المراقبة المصفوفة التي قمت بإنشائها XXX وكذلك كتلة الشيفرة .YYY

(٣) تحول إلى نافذة المراقبة باستخدام المفتاح (Tab). علم XXX واضغط على مفتاح (Enter) ثلاث مرات ، وستصبح على العنصر الأول من المصفوفة XXX. إكتب "{ 1,2,3 , وبعد ذلك اضغط على مفتاح (Enter) وسرى أن ذاك العنصر سيتحول فوراً إلى مصفوفة يمكنك الانتقال بين عناصرها وتفتيشها كما يحلو لك بعد ذلك.

فإذا كان لديك الوظيفتان ( ) DIRECTORY أو ( ) DBSTRUCT مربوطتين ببرنامجك فبممكنك عندئذ إنشاء مصفوفات سريعة on-the-fly بكتابة تلك الوظائف بدلاً من كتابة المصفوفات ذاتها.

ويعمل هذا الأمر بهذا الشكل لأنك كلما غيرت قيمة متغير داخل برنامج كشف الأخطاء Debugger فإن إدخال بياناتك هذه سيمر من خلال مجمع ماكرو كليبر. ولذلك ، فتجد أن هذه العملية هي واقعية وحقيقية.

## الربط باستخدام البرنامج Debugger

إذا أردت القيام بإجراء عملية الربط باستخدام البرنامج Debugger ، فإن هذا العمل سيتم بشكل مماثل تماماً لما هو عليه في كليبر Summer'87. ابحث عن الملف CLD.LIB ولكن حاول ألا تتدخل بربطه على أنه "مكتبة" بل يجب ربطه على أنه ملف "هدف" وبين الأمر التالي هذا الربط:

```
rtlink fi myprog , cld.lib
```

وعند تضمين برنامج Debugger في برنامجك فبممكنك تنشيطه بالضغط على مفتاحي -D - [Alt] ، كما هو الحال أيضاً في كليبر Summer'87 ، إلا أنه على خلاف ما هو عليه الحال في Summer'87 حيث يمكنك إيقاف عمل هذين المفتاحين -D [Alt] في كليبر 5.x ، للوظيفة ( ) ALTD. فإذا مررت صفراً للوظيفة ( ) ALTD فستعرف بهذا عمل البرنامج Debugger. وإذا أردت تشغيله ثانية ، مرر واحداً (1) للوظيفة ( ) ALTD. فإذا قمت باستدعاء الوظيفة السابقة دون ذكر متغيرات فإنه سيستدعي برنامج Debugger مفروضاً أنه لازال نشطاً وفي وضعية التشغيل.

وبين البرنامج التالي كيف نحدد من استعمال برنامج Debugger للمستخدمين الذين هم من مستوى الأمن ٩٠٠ فما فوق.

```
function main ( sec_level )
```

```
if sec_level == NIL .or. val(sec_level) < 100  
  altd (0)  
endif
```

### الخيار (DISBEGIN()) و (DISPEND()) داخل برنامج Debugger

إذا استخدمت أحد هذين الخيارين في شيفرة المصدر الخاصة بك ، يجب أن تنتبه إلى أن برنامج Debugger سيتجاهلهما تماماً. وسيتم توجيه كافة مخرجات الشاشة إلى الشاشة العادية. وإن هذا الأمر ضروري لأن أجزاء من برنامج اكتشاف الأخطاء وتصحيحها قد كتبت باستخدام كليبز ذاته ، وبهذا فإن هذين الخيارين سيؤثران كذلك على الإخراج (ويسببان ألماً وإزعاجاً لا نهاية لهما).





## المعالج الأولي Preprocessor

يحتوي كليبر 5.x على معالج أولي ضمني ، والذي يمكن أن تفرد له مجلدات للحدوث عنه على أن كليبر 5.x هو لغة تطوير معروف بها . وسنبين لك في هذا القسم كيفية استخدام "المعالج الأولي" بحيث تتمكن من تشغيل برامجك بسرعة عالية ، وبحيث تصبح البرامج أسهل قراءة وذات نهاية مفتوحة .

يقوم المعالج الأولي بإعداد عدة ترجمات لبرنامجك قبل تجميعه الحقيقي . إلا أنه يفوق إلى حد كبير آلية "البحث والاستبدال" . وتتضمن عملياته كلاً مما يلي:

- الدرجة (البسيطة والمعقدة)
- تضمين ملفات أخرى ( تسمى في كليبر "ملفات الرويسة" ، ويشار إليها عادة بالنهاية CH . )
- تجميع شرطي لكل معيئة من الشيفرة (والذي يعتبر أمراً راعاً فيما يتعلق باكتشاف الأخطاء البرمجية وتصحيحها/أو للنسخ الخاصة بالعرض فقط).
- وكما أشرنا آنفاً ، بما أن المعالج الأولي هو ضمني داخل مجمع كليبر ، فإنك ستقوم باستخدامه تلقائياً ، عرفت ذلك أم لم تعرفه ، لذلك يستحسن أن تتعلم كيفية استخدامه بحيث تتمكن من الاستفادة منه إلى الحد الأقصى.

## الثوابت الظاهرة Manifest Constants

هذه الثوابت هي معرفات يعمل بتوجيهها المعالج الأولي . وهذه الثوابت فريدة بما في ذلك تحسين درجة القراءة ، وتحسين سرعة التنفيذ ، والتجميع الشرطي .

## تحسين درجة القراءة

يمكنك استبدال أسماء ذات معنى مكان الأرقام التي لا معنى لها باستخدام المعالج الأولي. وتسمح لك عبارة `#define` بإعلان الثوابت الظاهرة. وأما العبارة المستخدمة في ذلك فهي كما يلي:

```
#define <identifier> [ <value> ]
```

لذا سبق أن حددت القيمة `<value>` فإن المعالج الأولي سيحدد مواقع كافة العرفات `<identifier>` الموجودة في شيفرة المصدر الخاصة بك ، ويستبدلها بالقيمة (بحيث يقارن عملية البحث والاستبدال).

ويجب الانتباه إلى أن تبديل المعالج الأولي للثوابت الظاهرة هو طبقاً للحالة ويتحسسها ولنصح أن تتجنب المشاكل بالالتزام التسمية المصطلح عليها في لغة C أي: استخدام الحروف الكبيرة (الإنجليزية) لكافة الثوابت الظاهرة كما تجلر الملاحظ إلى أن `<value>` هي قيمة اختيارية ، وسنبين لاحقاً كيف، ولماذا نحدد الثوابت الظاهرة دون استعمال هذا الخيار.

كما أنك لست بحاجة للإطلاع على مخرجات المعالج الأولي (بصرف النظر عن أنك لا تستطيع أن تفعل بها أي شيء). إلا أننا نقترح إذا كنت مبتدئاً باستخدام كليبر ، أن تستخدم هذا الخيار `/P` بشكل كبير في الأشهر الأولى أثناء التعامل مع المعالج الأولي. وستشئى هذا الخيار ملفاً خاصاً بالمعالج الأولي ، وسيحمل اسم ملفك `.PRG`. ذاته ، إلا أن نهايته ستكون `.PPO` . ومراجعة هذه الملفات بدقة سيمكنك أن ترى أن المعالج الأولي يفعل ما يجب عليه القيام به لشيفرة المصدر الخاصة بك ، وبهذا يمكنك تعلم المزيد عن الأعمال الداخلية التي يقوم بها كليبر.

واليك المثال الأول من شيفرة المصدر:

البرنامج الأصلي (`.PRG`)

```
#define K_DOWN      24
#define K_UP         5
#define K_LEFT       19
#define K_RIGHT       4

IF keypress == K_DOWN .OR. keypress == K_UP .OR. ;
    keypress == K_LEFT .OR. keypress == K_RIGHT
```

### مخرجات المعالج الأولي (PPO).

```
IF keypress == 24 .OR. keypress == 5 .OR. ;
    keypress == 19 .OR. keypress == 4
```

### ملاحظة

يقوم المعالج الأولي بحذف كل ما لم يوجم ، ويترك سطوراً فارغة مكانها بحيث ترى عدة أسطر فارغة في بداية ملف PPO .

وكما ترى ، فإن عملية البرمجة تصبح أكثر جلاء ووضوحاً عندما تستبدل الأرقام بالكلمات بحيث ترى ما يحدث تماماً. وقد تكون ذا قدرة خيالية على استدراك الأرقام وحفظها وإعادةتها بأكملها كما هي في قائمة القيم ( INKEY ) ، عن ظهر قلب. إلا أن استخدام الكلمات بدلاً من الأرقام سيساعد من تخلفك للقيام بأعمال الصيانة على البرامج التي أعدتها.

كما أنك باستخدام المعالج الأولي ستوفر كثيراً من الوقت لعدم الحاجة إلى إضافته بحثاً عن قيم ( INKEY ). بل إن كليبر يشتمل على ملف ترويسة يُسمى INKEY() يحتوي على "بيان ثوابت" لكافة القيم المطابقة لـ: ( INKEY ) والتي يصعب تذكرها. وبما أن هذه الثوابت "تستخدم مصطلحات تسمية ثابتة ومتعارف عليها (مثل K\_ENTER, K\_TAB, K\_Ctrl) فمن المحتمل جداً ألا تحتاج لمراجعة هذا الملف أيضاً. ومع ذلك، إلا أن تضمين هذا الملف ( INKEY() في برنامجك باستخدام أمر التضمين #include، وتضمين الملف INKEY.CH ، واستخدام الخيار \* K\_ للثوابت البيان كلما احتجت لذلك. وسيقوم المعالج الأولي بترجمة الكلمات إلى أرقام بدلاً منك.

وهناك سبب وجيه آخر لاستخدام "توابت البيان" وهو أن المعالج الأولي سيسمح لك باستخدام ٣٢ رمزاً (حرفاً) كتابت بيان (بدلاً من الحدا الأقصى وهو ١٠ رموز لاسم المتغير) ، ويمكنك أيضاً التسمية أكثر باستخدام ٣٢ حرفاً بدلاً من ١٠ حروف فقط أليس كذلك.

## المصفوفات مقابل متغيرات الذاكرة

إذا استخدمت أبداً من متغيرات الذاكرة من نوعي **Public** أو **Private** لحجز قيم الحقل لتعديلها ، فيمكنك توفير الذاكرة الثمينة باستخدام المصفوفات **Arrays** بدلاً من تلك المتغيرات المكلفة. ويعود هذا إلى أنك تنقص عدد الرموز التي يحتوي عليها برنامجك. وبهذا تنقص حجم جدول الرموز في البرنامج.

إلا أن هناك محموراً واحداً فقط لاستخدام المصفوفات بدلاً من المتغيرات وهو أنه غالباً ما تتردي إلى إضغاف القدرة على قراءة شيفرة المصدر ، إلا أننا باستخدام المعالج الأولي فإننا نحصل على أفضل فوائد الطريقتين معاً: فيمكن استخدام المصفوفة ، ولكن يمكن أيضاً إنشاء "توابت ظاهرة" لتعطي كل عنصر من عناصر المصفوفات معنى أكثر وضوحاً وجلاءً.

```
local aMemvars[ 8 ]
# define MFNAME          aMemvars[1]
# define MLNAME          aMemvars[2]
# define MADDRESS        aMemvars[3]
# define MCITY            aMemvars[4]
# define MSTATE          aMemvars[5]
# define MZIP             aMemvars[6]
# define MFRIEND          aMemvars[7]
# define MBIRTHDATE      aMemvars[8]
```

وبعد ذلك يمكنك كتابة **GET's** حيث ستكون قادراً على معرفة ماذا يحدث في برنامجك.

```
@ 7, 28 get MFNAME
@ 8, 28 get MLNAME
@ 9, 28 get MADDRESS
```



```
@ 10, 28 get MCITY
@ 11, 28 get MSTATE
@ 12, 28 get MZIP
@ 13, 28 get MFRIEND picture "Y"
@ 14, 28 get MBIRTHDATE
```

بينما تكون مطابقات المصفوفة رموزاً بالغة التعقيد ولا يفهم منها شيء:

```
@ 7, 28 get aMemvars[1]
@ 8, 28 get aMemvars[2]
@ 9, 28 get aMemvars[3]
@ 10, 28 get aMemvars[4]
@ 11, 28 get aMemvars[5]
@ 12, 28 get aMemvars[6]
@ 11, 28 get aMemvars[7] picture "Y"
@ 14, 28 get aMemvars[8]
```

وعندما تصبح أكثر ارتباطاً عند استخدام المصفوفات المتداخلة ، مستصح " ثوابت البيان " لاغني لك عنها ، إذ أن استخدام هذه الثوابت لتعريف تركيبة مصفوفاتك المتداخلة منذ البداية ، سيحميك من الضياع في متاهات الإشارات المرجعية لعنصر المصفوفة غير الثابت.

## تحسين سرعة التنفيذ

إذا عدنا إلى المثال الأول في بداية هذا النقاش (اختبار ضغط المفاتيح) ، فيمكن أن نعالج هذه المشكلة بطريقة أخرى وهي: تعريف " متغيرات: بدلاً من " ثوابت بيان " ، على النحو التالي:

```
K_DOWN = 24
K_UP = 23
K_LEFT = 19
K_RIGHT = 4
```

ولقد كانت هذه الطريقة هي الوحيدة في الإصدارات السابقة من كليبس. وقد استخدم كثير من المطورين هذه الطريقة لتحسين درجة قراءة برامجهم (والتي يمكنك أن يطلق عليها

ثوابت البيان الزائفة (pseudo-manifest constants). إلا أن هناك محذوران لهذه الطريقة أيضاً بالمقارنة مع المعالجة الحقيقية للثوابت البيان ، وهما:

١- يتم الاحتفاظ "بالثوابت الزائفة" في "جدول الرموز" بدلاً من حلها أثناء التجميع. وهذا يعني أنه كلما أُشير إليها أثناء تنفيذ البرنامج ، يجب البحث عن قيمها في "جدول الرموز" المناسب ، ومع أن البحث لا يستغرق وقتاً طويلاً ، إلا أنه يعطى عمل البرنامج عدة دورات ، ولنقم معاً باختبار بسيط على النحو التالي:

```
* using pseudo - constants
TEST = 5
for xx = 1 to 1000
  Y = TEST
next
```

```
* using manifest constants
#define TEST 5
for xx = 1 to 1000
  Y = TEST
next
```

ونلاحظ أن الحلقة الثانية يتم تنفيذها بسرعة تزيد ١٠٪ عن الحلقة الأولى. والميزة الثانية هي أن حجم برنامجك سيصبح أصغر لأنه لم تعد هناك حاجة لإدخال جدول رموز لثوابت البيان التي تستخدمها (كما هو الحال في استخدام متغيرات الذاكرة التقليدية).

٢- إن رموز الثوابت هي عرضة لتغيير العرضي خلال إعداد البرنامج. فمثلاً: ما الذي يمكنك من التقليل ما بين النوع الرقمي والنوع الحرفي ؟ لاحظ المثال التالي:

```
* at the top of the program
K_RIGHT := 4

* 3000 lines further down
K_RIGRT := CHR(4)
```

ما الذي سيحدث في المرة التالية عندما يشير برنامجك إلى K\_RIGHT ؟. انظر ماذا سيحدث ا وقد تعرض هنا لقائلاً: "لايتمثل أن ألق في مثل هذا الخطأ!". وإني أفرك على

هذا ، فالت ميرمج جيد دون شك. إلا أنه يحتمل أن يقوم بعض المبرمجين الآخرين بإجراء تعديلات على البرنامج الذي أعدته أنت ، وقد لا يكون هؤلاء مطلقاً في الدقة والجودة.

وطالما لازنا نتكلم عن موضوع سرعة التنفيذ ، فيمكنك أيضاً أن توفر المزيد من الوقت باستبدال استدعاءات الوظيفة السطرية (ذات السطر الواحد) بماكرو المعالج الأولي. وهذا النوع من الماكرو ليس عمالاً ، أو حتى قريباً من الماكرو التقليدي لقاعدة البيانات dBASE. ولذلك ، يمكن تمييز ماكرو المعالج الأولي عن ماكرو قاعدة البيانات بتسميتها "وظيفة برمجية زائفة" pseudo-functions بحيث نعطيها شيئاً من الوضوح والتحديد. وتشبه عبارة "وظائف البرمجة الزائفة" عبارة "ثوابت البيان" إلى حد كبير ، ويمكن كتابتها على النحو التالي:

```
#define <function> ( [ <argument list> ] ) <expression>
```

وسيتيح المعالج الأولي كل "وظيفة" <Function> من الوظائف التي يتحوي عليها برنامجك، ويستبدلها بالتعبير <expression>. وإذا حدثت (قائمة المتغيرات) <argument list> ، فسيتم استبدال هذه بالتعبير <expression> بناء على الاسماء التي تعطى لها في (قائمة المتغيرات) <argument list> فعلى سبيل المثال:

```
#define whatever(exp1, exp2) exp1 + exp2
x := whatever("ABC", "123")
```

سيتم معالجتها لتصبح على الشكل التالي:

```
x := "ABC" + "123"
```

وبما أننا حددنا القائمة (exp1 , exp2) ، فإن EXP1 سيأخذ قيمة "ABC" والتعبير EXP2 سيأخذ القيمة "ABC" بحيث يقوم المعالج الأولي باستبدالهما بالتعبير exp1 + exp2.

ولا بد من اتباع بعض القواعد البسيطة إذا أردت تحديد قائمة المتغيرات

<argument list> ، وهي:

■ يجب عدم وضع مسافات فارغة بين اسم الراجع والقوس المفتوح:

```
#define whatever( exp1 , exp2 ) exp1 + exp2    // fine
#define whatever ( exp1 , exp2 ) exp1 + exp2    // nope
```

■ يجب اتباع قائمة المتغيرات بقوس لإغلاقها.

ولنحاول الآن كتابة "وظيفة برمجية زائفة" MAXY() والتي تقبل ثلاثة متغيرات رقمية ويعيد أعلاها قيمة. ولبدأ أولاً بكتابتها بشكل عادي UDF:

```
x1 := 500
x2 := 1000
for xx := -1000 to 1000
  yy := MaxY( x1, xx, x2 )
next
```

```
function MaxY( a , b , c )
return max(max( a , b ), c )
```

والآن لنحاول كتابتها من جديد على شكل "وظيفة برمجية زائفة pseudo-function":

والبرنامج الأصلي هو : (PRG).

```
#define MAXY( a , b , c ) MAX( MAX( a , b ) , c )
x1 := 500
x2 := 1000
for xx := -1000 to 1000
  yy := MAXY( x1 , xx , x2 ) // note upper - case
next
```

وأما ملف مخرجات المعالج الأولي فهو (PPO):

```
x1 := 500
x2 := 1000
for xx := -1000 to 1000
  yy := MAX( MAX( x1 , xx ) , x2 )
next
```

ويتم تنفيذ "الوظيفة البرمجية الزائفة" بسرعة تزيد ٢٥٪ عن استدعاء الوظيفة (حتى عند استخدام متغيرات محلية Local في هذه الوظيفة ، وذلك عند استخدام الإعلان الخاص PRIVATE ، وستكون السرعة النسبية لتلك الوظيفة أبطأ من هذه بكثير). والسبب الرئيسي لتحسين سرعة التنفيذ هو أن استدعاء الوظيفة يضيف شيئاً ، ولو قليلاً من الوقت الإجمالي للتنفيذ. ويجب أن يحفظ كليبر مكانك الحالي في تلك القائمة الإجمالية التراكمية ، ثم يقفز إلى مكان وجود تلك الوظيفة في الذاكرة. ثم يعيد كليبر ذلك المكان إلى وضعه الطبيعي عند الانتهاء من تنفيذ تلك الوظيفة. وإن ترتيب كل هذه الأمور يزيل الاختناقات غير الضرورية على مستوى لغة الآلة في البرمجة.

كما تعطينا "وظائف البرمجة الزائفة" أيضاً المزيد من السعة بحيث تتمكن من القيام بما يجب علينا القيام به من أعمال مختلفة. ولابد من الانتباه التام أثناء توسيع قائمة المتغيرات <argument list> بحيث نقوم بالجمع القوسي بشكل دقيق ومناسب. خذ بعين الاعتبار خيار الضرب ( Times ) ، وهو وظيفة برمجية بسيطة تقبل قسمتين رقميتين وتضربهما ببعضهما. مثال:

البرنامج الأصلي (PRG):

```
#define TIMES( a, b ) a * b
w := 5
x := 4
y := 3
z := 2
t := TIMES( w + x, y + z )
```

أما ملف المعالج الأولي ، فهو (PPO):

```
t := w + x * y + z
```

وطبقاً لقواعد أولوية العوامل الرياضية ، فإن الضرب سيحدث قبل الجمع. ويحتمل أننا لا نريد هذه النتيجة. بدلاً من الحصول على نتيجة 9 ، من جراء إجراء العملية التالية  $((3+2) * (5+4))$  ، فإن المتغير T سيعين له القيمة 19  $(2+(4*3)+5)$  إذ أنك أهملت الأقواس ، وقام المعالج الأولي بالتباع الذي طلبته منه ، والآن ، لنحاول تصحيح هذه العملية:

```
#define TIMES(a, b) (a) * (b)
```

### نسخة العرض (Demo) وبرنامج Debugger

لأشك أننا استخدمنا تعليمة (أمى) اكتشاف الأخطاء وتصحيحها Debug في برنامجنا بين أداة وأخرى. مثال:

```
debug := .T.
*
* elsewhere in the program
if debug
  ? "procname( ) = ", procname( )
  ? "procline( ) = ", procline( )
  ? "readvar( ) = ", readvar( )
  ? "memory(0) = ", memory(0)
  ? "x = ", x
  ? "y = ", y
  ? "z = ", z
endif
```

وبالطريقة ذاتها ، يمكن بشكل عام وضع شيفرة داخل برنامج ما بحيث يمكنك توزيع نسخة استعراضية للبرنامج على عدة عملاء بحيث يمكن أن يكونوا مهتمين بهذا البرنامج ، وذلك على النحو التالي:

```
if demo
  ? "This demo will only access 50 records "
  max_rec := 50
else
  max_rec := 5000000000
endif
```

ومع أنه لن يتم تنفيذ كتل الشيفرة هذه إلا بشكل مشروط ، فإنه سيتم تجميع البرنامج بشكل غير مشروط. ستجمع كلها في الوحدات البرمجية الهدفية ، وبالتالي ، ستكون في الملف التنفيذي EXE . ولا شك أن في هذا ضياعاً كبيراً للذاكرة.

ولحسن الحظ ، فإن المعالج الأولي preprocessor يعطينا القدرة على تجميع برامجنا بشكل مشروط. فقد أشرنا سابقاً إلى أنه يمكن تحديد ثوابت بيان دون خيار القيمة <Value> . وهنا هو المكان الذي يمكن استخدام هذا الخيار بالضغط. وعند وجود هذا الخيار سيتم توجيه المعالج الأولي لتجميع (أو عدم تجميع) أقسام محددة من البرنامج الأصلي ، وذلك على النحو التالي:

```
#define <identifier>
```

ولا يحتاج خيار <identifier> إلى قيمة ، بل كل ما في الأمر ، أن نضعه هناك كما هو . إلا أن هذا لن يكون مفيداً ما لم تستفد من هذين الخيارين الإرشادين #ifdef و #ifndef ، حيث يقوم الخيار الأول #ifdef بإرشاد المعالج الأولي إلى أنه عند وجود "محدد identifier " معين يجب أن يقوم بتجميع كتلة البرنامج التالية، وأما إذا وجد الخيار #ifndef لايجمعه (عكس الخيار السابق)، بل يوجه المعالج الأولي لتجميع الكتلة التالية من شيفرة المصدر فقط إذا لم يوجد المحدد.

والآن ، لنحاول شرح المثال الذي يتناول الأمر DEBUG ثالية باستخدام الإرشادات التالية:

البرنامج الأصلي (PRG):

```
#define DEBUG
#ifdef DEBUG
? "procname( ) = ", procname( )
? "procline( ) = ", procline( )
? "readvar( ) = ", readvar( )
? "memory(0) = ", memory(0)
? "x = ", x
? "y = ", y
? "z = ", z
```

```
#endif
```

ملف المعالج الأولي (PPO):

```
Qout("procname( ) = ", procname( ) )
Qout("procline( ) = ", procline( ) )
Qout("readvar( ) = ", readvar( ) )
Qout("memory(0) = ", memory(0) )
Qout(" x = ", x )
Qout(" y = ", y )
Qout(" z = ", z )
```

أما إذا لم يتم تعريف ثابت يسان DEBUG في #defined ، فستكون مخرجات المعالج الأولي على النحو التالي:

(مساحة فارغة) (whitespace)

والآن يمكنك أن توك كافة تعريفات DEBUG داخل برنامجك دون أن تخشى جعل الملف التنفيذي للبرنامج كبيراً دون داعٍ وكل ما يجب عليك أن تفعله هو أن تحدد #define عندما تريد استخدامه ثانية.

ولعلك تفكرُ هنا أيضاً وتساءل: عندما يكون لدينا عبارة شرطية IF ، وعبارة إنهاؤها Endif. لابد أن يحدث أيضاً وجود عبارة ELSE. ولاشك أنك عني في ذلك ، إننا نستخدم مثل هذه العبارة لتنظيف مثال نسخة الاستعراض على النحو التالي:

البرنامج الأصلي (PRG):

```
#define DEMO

#ifdef DEMO
    ? " This demo will only access 50 records "
    max_rec := 50
#else
    max_rec := 5000000000 // mammoth file
#endif
```

ملف مخرجات المعالج الأولي (PPO):



```
Qout ( " This demo will only access 50 records " )
max_rec := 50
```

أما إذا أردنا حذف تعريف العرض DEMO ، فستكون مخرجات المعالج الأولي على النحو التالي:

```
max_rec := 5000000000
```

وبطريقة مماثلة ، فإن الخيار #ifndef يسمح بالتجميع الشرطي بناءً على عدم وجود ثابت بيان ، وذلك على النحو التالي:

البرنامج الأصلي (PRG):

```
#ifndef REALTHING
? " This demo will only access 50 records "
max_rec := 50
#else
max_rec := 5000000000
#endif
```

ملف مخرجات المعالج الأولي (PPO):

```
Qout( " This demo will only access 50 records " )
max_rec := 50
```

وهناك إرشاد آخر في هذه المجموعة يحتمل أن يكون ذا فائدة كبيرة لك ، وهو الخيار #undef وهو يحذف (يلغي التحديد) محددًا ما identifier.

ولهذا عدة أغراض ، أولها كونها حلًا للتجميع الشرطي لقسم من برنامجك الذي تعده على النحو التالي:

البرنامج الأصلي (PRG):

```
#define DEMO

#ifndef DEMO
max_rec := 50
max_calls := 100
#else
max_rec := 50000000
max_calls := 100000
```

```
#endif
#undef DEMO

#ifdef DEMO
    max_times := 25
#else
    max_times := 200
#endif
```

أما ملف مخرجات المعالج الأولي (PPO) (لقد تم تجاهل معظم السطور الفارغة):

```
max_rec := 50
max_calls := 100
max_times := 25
```

لاحظ ماذا حدث في نهاية كتلة `#ifdef..#else..#endif` وذلك لأنك ألغيت تحديد خيار محدد DEMO. ولذلك ، فإن المعالج الأولي جمعها شرطياً وكانك كنت تستخدم برنامج demo.

والمثال الآخر حين تريد إعادة تحديد " ثابت بيان " ، سيتج هذا التحدير تجميع ما لم تلغ تحديده أولاً ، كما هو في المثال التالي:

```
#define DEMO

#ifdef DEMO
    max_recs := 50
#else
    max_recs := 10000
#endif

#undef DEMO // remove to make compiler whine !

#define DEMO .T.
```

عند استخدام الخيار `#define` " ثابت بيان " سيكون مرئياً من ذاك السطر إما إلى نهاية ذلك البرنامج ، أو حتى يتم إلغاء التحديد باستخدام أمر خيار `#undef`. وتطبق هذه

القاعدة أيضاً على "الثوابت الظاهرة" في ملفات الرويسة التي تضمنتها باستخدام خيار `#include` (والذي سنبينه قريباً). وإن الاستثناء الوحيد لهذه القاعدة هو "الثابت الظاهر" المحددة باستخدام خيار `#define` في ملف الرويسة `STD.CH` (أو ملفات قواعد قياسية بديلة تم تحليلها باستخدام خيار `/u` للتجميع).

## خيار التجميع /D

يمكنك تحديد "الثوابت الظاهرة" باستخدام خيار `#define` أثناء وقت التجميع باستخدام خيار التجميع `/D`، واسمه `/D`. إذ يمكنك هذا من تغيير "ثوابت البيان" الموجودة في برنامجك دون أي حاجة لتغيير شيفرة المصدر ذاتها. ويمكنك إما أن تنشئ "ثوابت ظاهرة جديدة"، أو إذا شئت استخدام توجيه أو إرشاد معين لخيار `#ifdef` تجاوز الثوابت الموجودة في البرنامج.

والآن، لنراجع معاً عبارة استخدام خيار التجميع `/d`:

```
clipper progname /d<ID> [= <VAL>]
```

حيث يمثل `<ID>` اسم "ثابت البيان"، ويمكنك تعيين قيمة `<VAL>` بشكل اختياري لثابت البيان بأن تتبع `<ID>` بإشارة = ثم القيمة المطلوبة. فمثلاً: في الجزء الأخير من البرنامج السابق، كان بإمكاننا حذف عبارة `define DEMO` وتجميع البرنامج على النحو التالي:

```
clipper test /dDEMO
```

وسيعطي هذا الأمر الأثر ذاته، ولكن بالفائدة الإضافية وهي أن المبرمج لم يحتاج أن يلمس برنامجهم إطلاقاً بأي تغيير.

ويمكنك أيضاً، وبشكل اختياري تعيين قيمة للمحدد. ونفرض أنك تريد إنشاء مصفوفة وبدايتها بحجم معين، فإن هناك أموراً أخرى مثل حلقات `FOR...NEXT` تعتمد هي

الأخرى على حجم المصفوفة ، وتريد تغيير كافة هذه الإرشادات المرجعية بوقت واحد ،  
لأن أسهل طريقة لتحقيق هذه العملية هي تحديد محدد (أو "ثابت بيان") في أول برنامجك ،  
على النحو التالي:

```
#define ELEMENTS 500
local a[ELEMENTS], total , x
for x := 1 to ELEMENTS
    total += ( a[x] := x )
next
```

والآن ، لنفترض أنك تريد تغيير عدد العناصر دون تغيير البرنامج ذاته ، فيمكنك أن تفعل  
ذلك بسهولة باستخدام مفتاح `/d`. وإن تجميع شيفرة المصدر الخاصة بك باستخدام سطر  
الأوامر التالي ، سينتج عنه مصفوفة (وعداد حلقات) بألف بدلاً من ٥٠٠.

```
clpper myprog /dELEMENTS=1000
```

إذا جمعت هذا المثال لإلحاق مستحصل على رسالة خطأ تجميع "إعادة تحديد خيار التحديد"  
(redefinition of #define). ولا شك أن هذا أمر معقول إذ أنك تقوم بتحديد العناصر  
ELEMENTS مرتين ، الأولى: عند تشغيل التجميع ، والثانية: في البرنامج ذاته في المكان  
الذي حددته فيه بشكل أصلي ، فيجب الانتباه لذلك وعدم الوقوع في مثل هذا الخطأ:  
وإليك فيما يلي حل بسيط لهذه المشكلة:

```
#ifndef ELEMENTS
#define ELEMENTS 500
#endif
local a[ELEMENTS], total , x
for x := 1 to ELEMENTS
    total += ( a[x] := x )
next
```

وسيتغير هذا الأمر المعالج الأولي أن يحدد العناصر ELEMENTS فقط إذا لم يسبق  
تحديدها.

وكلما استخدمت "الثوابت الظاهرة" في برنامجك ، إستطعت توفير مزيد من الوقت باستخدام خيار التجميع /D.

## ملفات الترويسة Header Files

والآن ، وبعد أن أصبحت جاهزاً لبناء مجموعة رابعة من ثوابت البيان الخاصة بك ، فلا بد أن تعرف كيف تفرقها عن برنامجك ذاته. إن ملفات الترويسة ، (والتي تعرف أيضاً باسم "INCLUDE File" ملفات التضمين) هي أفضل مكان تحفظ فيه "ثوابت البيان" user-defined commands وmanifest constants والأوامر المعروفة من قبل المستخدم وتحمّل ملفات الترويسة عادة في كليبر النهاية ".CH". مثلاً ، بدلاً من أن تضع هذه جميعها في بداية ملف كل برنامج يستخدمها ، يمكن أن تقوم بما يلي:

```
#define CRLF chr(13)+chr(10)
#define MAXY( a, b, c ) MAX(MAX( a, b ) , c )
#define NETERR_MSG "Network error, could not add/edit at this time"
```

فيمكنك أن تضعها جميعاً في ملف ترويسة CH. ، ثم تقوم بتضمينها في برنامجك بكل بساطة باستخدام الخيار #include على النحو التالي:

```
#include "mystuff.ch"
```

ويقوم الترجمة #include ، وهو واضح بذاته ولا يحتاج شرحاً ، بتضمين محتويات ملف الترويسة أثناء وقت التجميع. ويجب أن تحيط اسم ملف الترويسة بعلامتي تنصيص قبله وبعده دائماً ، كما يجب تحديد النهاية أيضاً. ولكن أيضاً أن تحدد السواقة والمسار ، ولكنك إذا لم تفعل ذلك فإن المعالج الأولي سيبحث عنهما وفق الرتيب التالي:

■ الدليل الحالي

■ الأدلة المحددة باستخدام خيار التجميع /i

■ الأدلة التي إدراجت في بيئة متغيرات INCLUDE والتجهيز المقترح لهذه القائمة  
(SET INCLUDE=C:\CLIPPER5\INCLUDE)

مع أن ملفات الترويسة تحتوي عادةً على ثوابت بيان وأوامر مسبقة التحديد من قبل المستخدم ، وقد تحتوي أيضاً على برامج عادية أخرى ( ماعدا ملف الترويسة STD.CH وأي ملف قواعد قياسية بديل آخر).

ومع هذا ، فإننا لا نشجع القيام بمثل هذا العمل لأنه يجعل مستوى اكتشاف أخطاء البرنامج وتصحيحها صعباً ، إذا لم يكن مستحيلاً. والسبب الآخر لعدم تضمين برامج داخل ملفات الترويسة هو أنها مخالفة لهدف هذه الملفات والتي أوجدت خصيصاً لتحتوي على موجّهات المعالج الأولي preprocessor directives. إن موجّه #include تضمين ملف ترويسة ليس كاستدعاء ملف برنامج آخر باستخدام أمر DO فعند تضمين ملف ترويسة باستخدام الموجّه #include فإن المعالج الأولي سيستخدم ما يحتاجه فقط وكتيجة لذلك لم يصبح حجم برنامجك الذي يتم تجميعه ضمن أصغر حد ممكن.

ويمكنك عمل لتداخل لأمر التضمين في أمر آخر حتى تصل إلى ١٦ مستوى ، على النحو التالي:

```
* FILE 1 . PRG
#include "file2.ch"

*FILE2.CH
#include "file3.ch"

* FILE3.CH
#include "file4.ch"
```

## ملفات ترويسة كليبر 5.x

لقد تم تزويد الإصدار 5.x من كليبر بالملفات التالية ، والتي ستجدها داخل دليل \CLIPPER5\INCLUDE. ويحتوي كل ملف ، ما عدا ملف STD.CH على ثوابت بيان تتبع تسمية اصطلاحية ثابتة بحيث تصبح سهلة الحفظ وهي على النحو التالي:

اسم الملف	يتعلق بـ:	Prefix
ACHOICE.CH	الوظيفة ACHOICE.CH	AC_
BOX.CH	أوامر رسم المربع	B
COMMON.CH	عدد مفيد من الوظائف الزائدة	n7a
DBEDIT.CH	الوظيفة ( ) DBEDIT	DE_
DBSTRUCT.CH	الوظيفة ( ) DBSTRUCT	DBS_
DIRECTRY.CH	الوظيفة ( ) DIRECTORY	F_
ERROR.CH	شفرات الخطأ في كليب 5.x	EG_
FILEIO.CH	الوظائف الدنيا للملف	F_ , FS_ , FO_ , FC_
INKEY.CH	قيم الوظيفة ( ) INKEY	K_
MEMOEDIT.CH	الوظيفة ( ) MEMOEDIT	ME_
SET.CH	الوظيفة ( ) SET	_SET_
SETCURS.CH	الوظيفة ( ) SETCURSOR	SC_
STD.CH	تعريفات اللغة القياسية	n/a

وبدلاً من بيان محتويات كل من هذه الملفات على حدة مستقماً مثلاً عملياً يشرح كلاً منها بحيث نستخدم عدداً منها في آن واحد. (يرجى الانتباه إلى أن القرص المرافق لهذا الجزء من الكتاب يتضمن ملفاً معدلاً باسم INKEY.CH والذي يحتوي على مفاتيح إضافية تعيد قيم مفتاح ( INKEY() ). وهي على النحو التالي:

```
#include "box.ch"
#include "inkey.ch"
#include "set.ch"
#include "setours.ch"
#define OFF .F.
#translate CENTER( <row> , <msg> [ , <width> ] ) => ;
    setpos( <row> , int( ( IF ( len ( # <width> ) = 0 , ;
        maxcol() + 1 , val( # <width> ) ) - len( <msg> ) ) / 2 ) ) ;
    ; disput( <msg> )

function main
local key, oldcursor := setcursor(SC_NONE) // turn off cursor
set( SET_SCOREBOARD , OFF )
```

```

set( SET_CANCEL , OFF )
@ 0 , 0 , 24 , 79 , box B_DOUBLE + ' ' color 'w/b'
@ 6 , 6 , 18 , 73 , box B_SINGLE + ' ' color 'w/b'
@ 11 , 18 , 13 , 61 BOX B_SINGLE_DOUBLE + ' ' COLOR '+W/RB'
do while key != K_ESC
  center(12 , "press a key - Esc to exit")
  key := inkey(0)
  scroll(12 , 19 , 12 , 60 , 0)
  do case
    case key == K_ENTER
      center( 12 , "You pressed Enter ")
    case key == K_F1
      center( 12 , "No help available " )
    case key == K_SH_F1
      center( 12 , "still no help available " )
    case key== K_ALT_A
      center( 12 , "You pressed ALT-A " )
    case key== K_CTRL_Y
      center( 12 , "You pressed Ctrl-Y " )
    otherwise
      center(12 , "Unknown keypress " )
  endcase
  inkey(1)
enddo
setcursor(oldcursor) //restore cursor

```

## تجنب تكرار الإعلانات

إذا حاولت تعريف "ثابت بيان" قدام سبق تعريفه باستخدام أمر #Define سيصدر لك المعالج الأولي تحذيراً. فمثلاً: إذا قمت بتضمين الملف INKEY.CH داخل ملف الرويسة الخاص بك (وليكن هذا الملف هو MYHEADER.CH) ، ثم ضمنت كلا من هذين الملفين في برنامجك فستحصل على تحذير لكل توجيه موجود في ملف الرويسة INKEY.CH ، فيرجى الانتباه.

```

#include "myheader.ch" // which #includes "inkey.ch"
#include "inkey.ch"
//stand back and watch these warning fly !

```



وهناك طريقة بسيطة لتجنب هذه التحذيرات وذلك بكتابة أمر `#include` متداخلة باستخدام الموجه `#ifendf` والذي يختار ما إذا تم تعريف بعض الأمور في ملف الرويسة المناسب. وعلى سبيل المثال:

```
#ifndef K_ENTER                // defined in INKEY.CH
#include "inkey.ch"
#endif
```

وسيم تضمين ملف الرويسة المسمى `INKEY.CH` فقط إذا لم يكن موجوداً في الملف `myheader.ch`.

وهذا المنطق مستخدم داخل ملف الرويسة القياسي `STD.CH` الذي يتم تزويده مع كليب بحيث يضمن استدعاء "لوايت البيان" التي تعرف ( `SET` ) في الملفات التالية:

```
#ifndef _SET_DEFINED
#include "set.ch"
#endif
```

وهذا تحسين جديد أدخل على البرنامج حديثاً ، إلا أن هناك احتمالاً أنه لديك عدة ملفات ترويسة تعتمد على ملف ترويسة واحد بعينه. لذلك يستحسن أن تتأكد من سلامة ملفات الرويسة في برنامجك ضد مثل هذه الأخطاء بيناتها على الشكل التالي:

```
#ifndef _CONSTANTS_EXIST      // see below
#define ...
#define ...
...
#define _CONSTANTS_EXIST
#endif
```

حتى إذا كنت ترغب بتضمين ملف الرويسة ذاته أكثر من مرة في برنامجك فيجب تحديد لوايت بيانه في المرة الأولى فقط. ويستخدم ثابت البيان `CONSTANTS_EXIST` لمنع المعالج الأولي من دخول المنطق الشرطي.

## الأوامر المعرفة من قبل المستخدم

هناك عدد من المحاذير لاستخدام خيار `#define` لإنشاء وظائف للمعالج الأولي. وأكبر هذه المحاذير ما ذكرناه أعلاه ، وهو أن للمعالج الأولي يعامل توجيهات أمر `#define` على أنها "حماسة للحالة" ، وهذا يعني أن خطأ واحداً في حرف أو رمز يحول دون ترجمة المعالج الأولي للوظائف الزائفة pseudo-functions بشكل صحيح. أما المخلوور الآخر ، فإذا أردت أن تقوم بأي عمل آخر ، غير الترجمة البسيطة للأوامر ، مثلاً: تحويل متغير ما إلى سلسلة حرفية أو كلمة شيفرة ، بحيث يمكن أن تؤدي كل من الأوامر التالية دورها ، مثل: `command` و `#translate` و `xcommand` و `#xtranslate` وشكنا هذه للوجهات والتعليمات من إنشاء الأوامر الخاصة بنا كمستخدمين لكليبر.

إذا أردت مثلاً جهداً عن هذه التوجيهات فارجع إلى ملف الرويسة المسمى `STD.CH` والذي يحتوي على عشرات من الأوامر المعرفة من قبل المستخدم ، بل لعلك كلما أمعنت النظر في ملف الرويسة هذا شعرت أنه لم يعد هناك "أوامر" ، وسيزي أن كل أمر من الأوامر تتم معالجته مسبقاً بواسطة المعالج الأولي داخل استدعاء وظيفة أو أكثر من استدعاء. ولعل هذا الأمر بداته خيرة مدهشة.

ولقد تم تزويد ملف الرويسة المسمى `STD.CH` بهدف المراجعة فقط ، وقد تم وضع محتوياته داخل مجمّع كليبر (`CLIPPER.EXE`) لهدف الأداء. أما إذا أردت تعديل أي من أوامر كليبر القياسية الثابتة ، فلاننا نقترح أن نتأكد من عمل نسخة احتياطية من ملف الرويسة `STD.CH` ، ثم نتأكد بعد ذلك من أنك تعدّل الملف الجديد فقط باستخدام الخيار `/U` مثلاً :

```
C:\>clipper myfile /uMYSTD.CH
```

وسوى رسالة مفادها "تحميل التعريفات القياسية من ملف الترويسة المعدل" "Loading Standard Defs from MYSTD.CH" وهذا يشير إلى أن المجموع يحضر مجموعة الأوامر من الملف الذي حددته له ليتجاهل الأوامر المقوضة في البرنامج الأصلي.

أما إذا أردت تعديل عدة أوامر فقط ، فيمكن أن تضعها في ملف ترويسة خاص ثم تضمنه باستخدام الخيار #include في برنامجك ، وسنبدأ هذا المبدأ لاحقاً في هذا الفصل.

أما الشكل الأساسي لعبارة الأوامر التي يعدها المستخدم فهي على النحو التالي:

#command ( or #translate) <input text> => <result text>

تحتوي صيغة الأمر التي يعدها المستخدم على ثلاثة أجزاء أساسية وهي : نص الإدخال ، فاصل السحب ("=>") ، ثم نص الناتج أو الإخراج.

وهناك تمييز هام بين كل من الموجه #command والموجه #translate وهو أن الأوامر التي يعدها المستخدم باستخدام الموجه #translate يمكن أن تظهر في أي مكان في العبارة (كما هو الحال في الموجه #defines). وعلى النقيض من ذلك ، فإن الأوامر التي يعدها المستخدم باستخدام الموجه #command يجب أن تكون في أول حرف على السطر دون أن يسبقها أية مسافة فارغة. فعلى سبيل المثال ، انظر إلى إعادة تعريف كليبر للأمر CLEAR "امسح":

#command CLEAR => \_\_clear() ; \_\_KillRead() ; GetList := {}

لذا حاولت استخدام هذا الأمر على النحو التالي:

x := clear

فلن يكون المعالج الأولي قادراً على ترجمته على أنه أمر ، وكلبك سيظن أن المجموع أن أمر CLEAR هو "متغير" أو "حق". إلا أنك إذا استعملت الموجه #translate على النحو التالي:

```
#translate CLEAR => __clear() ; __KillRead() ; GetList := {}
```

ليمكن عندئذٍ استخدام أمر CLEAR في أي مكان في هذه العبارة.

## نص الإدخال Input text

هذا هو الأمر الذي يبحث عنه المعالج الأولي أثناء مسح شيفرة المصدر الخاصة بك. ويمكن أن يخبر نص الإدخال على واحد من الأمور التالية أو جميعها ، وهي:

- لهم حرفية **Literal values** : وهي الحروف التي يجب أن تظهر كما هي تماماً في نص الإدخال بحيث يمكن أن يوجهها المعالج الأولي. ومثال على القيم الحرفية هو "@" في أمر : CLEAR . @ :

```
#command @ <top> , <left> CLEAR => ;
Scroll( <top> , <left> ) ; ;
Setpos( <top> , <left> )
```

- كلمات **words** : هي كلمات هامة وأساسية تتم مطابقتها طبقاً لبدأ ما يسمى : "عادة أحوام الوقت في dBASE قاعدة البيانات" (وهذه الكلمات غير حساسة للحالة ، وتتخذ منها الحروف الأربعة الأولى فقط). فإذا كتبت مايلي:

```
@ 0 , 0 clea
```

فإن المعالج الأولي سيقبلي قادراً على ترجمتها وفقاً للموجه #command المعطى لأمر : CLEAR . @ :

- قابل العلامات **Match-Marker** : وهي "المتغيرات" التي تختلف طبقاً للأمر الذي يحدده المستخدم. وتتم معاملة هذه المتغيرات بشكل يختلف عن معاملة عبارات

التعريف #define ، بحيث يتم هناك تعريف المتغيرات ببساطة بين قوسين على النحو التالي:

```
#define TIMES( a , b ) (a) * (b)
```

إلا أنك عند استخدام أي من الموجهين #translate أو #command يجب أن تحيط مثل هذه المتغيرات بإشارتي ">" و "<" عند بدايتها ونهايتها على الشكل التالي:

```
#translate TIMES( <a> , <b> ) => ( <a> ) * ( <b> )
```

ويحدد أمر "قابل العلامات" Match-markers اسماً لكل متغير ، ويمكنك الإشارة إليه بعد ذلك في الإخراج (أو نص "النتائج" result). وفي مثال الضرب ( TIMES ) المبين أعلاه ، كيف أن "قابل العلامات" يهّلم ويصين جزأين من النص هما: a و b.

ويتطابق "قابل العلامات" مع "معلّات النتيجة" ، والذي يكتب النص الناتج عن ترجمة المعالج الأولي. ويمكن بسهولة أن ترى من مثال ( TIMES ) كيف تم تشكيل كل من <a> و <b> لتظهر في ناتج المعالج الأولي لهذا الأمر. (وسنرى لاحقاً خيار "معلّات النتيجة" بمزيد من التفاصيل).

وسيتم تطبيق المصطلحات الجديدة التالية أثناء مناقشة "قابل العلامات" match-marker:

- "Stringify" (ضع على شكل سلسلة): حوِّله ليصبح على شكل سلسلة حرفية.
- "blockify" (ضع على شكل كتلة): حوِّله ليصبح على شكل كتلة.
- "Logify" (ضع على شكل منطق): حوِّله ليصبح على شكل قيمة منطقية.

## الأمران التوجيهيان #xtranslate و #xcommand

هذان الأمران ممتثلان تماماً لكل من أمري #translate و #command ، باستثناء شيء واحد ، وهي أنهما يتطلبان مقابلة تامة. أما أمر #command و #translate فيحصلان معهما إرثاً من الحزبي والعار ينسب إلى التوافقية مع قاعدة البيانات dBASE. ولا يتطلبان سوى مطابقة الحروف الأربعة الأولى فقط من نص الإدخال. وسبب هذا النقص هو أن مفسر قاعدة البيانات dBASE III+ صمم للمبرمجين اختصار الأوامر واستخدام الحروف الأربعة الأولى منها.

ويختبر هذان الأمران التوجيهيان #xtranslate و #xcommand منقذين للحياة في الحالات التي تتطلب إجراء دوائر. فلنفترض أنك تريد تنفيذ وظيفة باستخدام المعالج الأولى تسمى ( ) Dateword والتي ترجع التاريخ الفعلي للنظام:

```
#translate DateWord() => ;
      cmonth( date() ) + ' ' + ;
      ltrim( str(day(date() ) ) ) + ' , ' + ;
      str( Year( date() ) , 4 )
function main
? dateword( )
return nil
```

فإذا حاولت تجميع هذا البرنامج لاستحصل على رسالة "خطأ قاتل":

Fatal error. Input buffer overflow

(وتكفي كلمة "قاتل" أن تدب الملح في قلب المبرمج!). ويحدث هذا بسبب الأمر التوجيهي الصادر عن أمر #translate إذ ينظر المعالج الأولى على الحروف الأربعة الأولى فقط ، وبذلك يخطئ بتفسير أمر dateWord() على أنه date فقط ، آخذاً الحروف الأربعة الأولى من الكلمة فقط بعين الاعتبار وهو في الوقت ذاته استدعاء لوظيفة أخرى هي Date(). وكما ترى ، فإن هناك عدة مرات ذكر فيها أمر ( ) date في ناتج النص وهذا يسبب دوائر غير قابلة للإسرجاع.

ويستحسن أن تستخدم مستقبلاً الموجهين `#xtranslate` و `#xcommand` أما الموجهان `#translate` و `#command` فهما مفيدان فقط عند التوافقية مع مختصرات أوامر قاعدة البيانات dBase. أما إذا لم ترغب اختصار أوامرك (ولاداعي لذلك في بيئة تجميع على غرار كليبر) فلن يكون هناك أي داع لاستخدام الموجهين `#translate` و `#command`.

## علامات المقابلة Match-Markers

لعل من أصعب مفاهيم كليبر فهماً "علامات المقابلة" (ومعلّيات النتيجة). فهناك العديد من أنواع "علامات المقابلة" كل منها يلي غاية محددة. فإذا لم يتعرف المبرمج على كل من هذه العلامات ، ويدرك دورها التميز عن غيرها ، فلا داعي أن تنفق الوقت قلقاً عنها واهتماماً بها وبتفسيراتها. وأما ما يجب أن تركز عليه وتعتمد عليه باستمرار فهو "علامات المقابلة" العادية فقط. فإذا أصبحت متمرساً تماماً بالتعامل مع المعالج الأولي وأصبحت ذا خبرة واسعة باستخدام الأوامر المعروفة من قبل المستخدم `user-defined commands` ، عندئذ فقط يمكنك العودة إلى هذا القسم وتعلّم كيف وأين يمكنك استخدام "علامات المقابلة" المتخصصة.

النوع	القاعدة اللغوية
علامات المقابلة (العادية)	<name>
قائمة علامات المقابلة	<name, ...>
علامات المقابلة المتهدة	<name : word list>
علامات المقابلة الشاذة	<*name*>
علامات المقابلة	<(name)>

## علامات المقابلة العادية Regular match-marker

يعتبر هذا الخيار أشهر علامات المقابلة على الإطلاق. ويقوم بكل بساطة بمقابلة التعبير الصحيح legal expression التالي في نص الإدخال. ويستخدم غالباً مع "معلم النتيجة" العادي إلا أنه يمكن استخدامه مع الوجه "Stringify" (ضع على شكل سلسلة حرفية) ، و "blockify" (ضع على شكل كتلة برامج). وغير مثال على هذا النوع من علامات المقابلة هو أمر Do While :

```
#command Do WHILE <exp> => while <exp>
```

فإن كل ما تحدده على أنه "تعبير" <exp> سينسخ كما هو تماماً إلى نص الإخراج.

## قائمة علامات المقابلة List match-marker

يمكن هذا الأمر المعالج الأولي من مقابلة قائمة التعابير التي تفصل عن بعضها بفاصلة. فإذا لم يطابق نص إدخال علامة مقابلة ، فلن يحتوي اسم العلامة المحددة على أي شيء وبالتالي، فإنه لن يستخدم في نص النتيجة. وغير مثال على قائمة علامات المقابلة هو الأمر ؟ ، والذي يقبل قائمة اختيارية من المتغيرات. وإذا لم تحدد المتغير الإضافي فإن أمر ( QOUT ) سيضع رمز الرجوع carriage return وسطر التغذية line feed كنتيجة لهذا بكل بساطة.

```
#command ? [ <list,...> ] => QOUT( <list> )
```

## علامات المقابلة المحدودة Restricted match-marker

يستخدم هذا الأمر لمعالجة نص إدخال يجب أن يطابق كلمة واحدة في قائمة تم تفريقها عن بعضها باستخدام الفواصل. فإذا لم يكن نص الإدخال موجوداً في القائمة المحددة فستفشل عملية المطابقة ولن يحتوي اسم العلامة أي شيء.



يستخدم هذا النوع من أعمال المطابق غالباً عند استخدام معلّات النتيجة المنطقية logify result-marker لكتابة قيمة منطقية في نص ناتج. ويبين المثال التالي كيفية عمل هذا الخيار:

```
#command DRAW BOX [<double>:DOUBLE] => draw_box(<.double>.)
```

إذا حددت العبارة أو الفقرة DOUBLE الاختيارية ، فسيولد ناتج النص كما يلي:

```
draw_box(.t.)
```

ويمكنك بعد ذلك إنشاء وظائف بحيث تختبر القيمة المنطقية وتعمل بناء عليها.

## علامات المقابلة العشوائية Wild match-marke

يقوم هذا الخيار بمقابلة نص الإدخال من الموقع الحالي إلى نهاية العبارة ، ويستخدم عادة لمقابلة نص إدخال قد لا يكون نهائياً صحيحاً. ويمكن إعطاء مثال ملحوظ عن استخدام هذا الخيار في قسم "التوافقية" في ملف الـ STD.CH والذي يعنون مختلف الأوامر المطلة في قاعدة البيانات dBASE III :

```
#command SET ECHO <^x> ==>
#command SET HEADING <^x> ==>
#command SET MENU <^x> ==>
#command SET STATUS <^x> ==>
#command SET STEP <^x> ==>
#command SET SAFETY <^x> ==>
#command SET TALK <^x> ==>
```

قد يبدو هذا للوهلة الأولى وكأنه نكتة ، إلا أنه في الواقع طريقة مفيدة للتعامل مع كليبر ، ولا يستطيع كليبر أن يقلل التعامل مع أي من هذه الأوامر ، لذلك فيجب على المعالج الأولي محاولة المرور عليها وشطبها من البرنامج الذي يراد تجميعه.

فإذا أدخلت السطر التالي في شيفرة المصدر الخاصة بك:

```
set echo, is there an echo in here ?
```

فسيتخرج المعالج الأولي سطراً فارغاً دون تردد.

ويمكن استخدام علامات المقابلة العشوائية أيضاً لتجميع نص الإدخال في نهاية العبارة وكتابتها في نص الناتج باستخدام أحد "معلّمت النتيجة للسلسلة" `-stringify result` و `marker`. وإن أفضل مثال على استخدام هذا الأمر هو عبارات `END` المختلفة. ويرغب بعض المبرمجين توثيق برامجهم لتدل بوضوح على نهاية كتل الشيفرة كما هو مبين فيما يلي:

```
do while condition1
enddo condition1
```

وستسبب الكلمة الإضافية على سطر `ENDDO` بعض المشاكل للمجمّع عندما لا تكون في محددة في تعريف العبارة `ENDDO` في ملف الرويسة `STD.CH`.

```
#command ENDDO < *x * > ==> enddo
```

حيث يعمل هذا النوع على نزع أية كلمة متعبة بحيث يمكنك إبقاء تعليقاتك الإضافية ويمكن للمجمّع أن يتابع عمله بشكل طبيعي.

## التعبير الموسع لعلامات المقابلة - Extended expression match marker

سيطابق هذا الأمر كلا من التعبير العادي أو الموسع بما في ذلك اسم الملف أو مواصفات المسار `path`. ويمكنك هذا من تحرير التحديد دون علامات تنصيص ، أو دون أقواس كما هي الحال في التعبير الموسع. ثم يمكنك بعدئذ استخدام "معلم النتيجة للسلسلة" الذكي

stringify result-marker بحيث تضمن أن التعابير الموسعة لم تتسلسل. ويُعطي أمر مجموعة الاقواس SET DEFAULT مثلاً على التعبير الموسع لعلم النتيجة.

```
#command SET DEFAULT TO <(path)> => set(_SET_DEFAULT, <(path)>)
SET DEFAULT TO c:\aquarium // Set(_SET_DEFAULT, "c:\aquarium" )
SET DEFAULT TO ( "c:\aquarium" ) // Set(_SET_DEFAULT, ("c:\aquarium" ) )
```

## العبارات الاختيارية Optional Clauses

يمكنك تحديد عبارات اختيارية للمطابقة برزومها داخل أقواس كبيرة مقفولة "[]" ويمكن أن تحتوي هذه العبارات قيماً حرفية، أو كلمات، أو معلمات نتائج، وغيرها من العبارات الاختيارية. وهناك نوعان من هذه العبارات هما:

■ كلمة رئيسة متبوعة بمعلم نتيجة، مثال : @.GET

```
#command @ <row> , GET <var> [ PICTURE <pic> ] ...
```

■ كلمة رئيسة بذاتها مثل : SET NKEY TO

```
#command SET KEY <n> [ TO ] => Setkey( <n> , NIL )
```

## نص الناتج Result Text

إن نص الناتج هو من مخرجات المعالج الأولي بعد ترجمة البرنامج. ويمكن أن يحتوي هذا النص على أي من العناصر الثلاثة التالية، أو جميعها:

■ قيم حرفية *Literal values* : وهي حروف تكتب مباشرة إلى نص الناتج. وتوجد أمثلة على القيمة الحرفية في كل أمر معرف من قبل المستخدم تقريباً.

- كلمات *Words* : وهي كلمات أو مرفقات تكتب مباشرة إلى نص الناتج وهي كمثيلتها أعلاه. ويوجد مثال على هذه في كل أمر معرف من قبل المستخدم تقريبا.
- معلّمتات نتائج *Result-Marker* : تشير هذه المعلّمتات إلى أسماء المعلّمتات ذاتها. وكما أشرنا سابقاً تتم كتابة نصوص الإدخال التي تتم مطابقتها إلى نص الناتج على أنها "معلّمة ناتج" وكما هو الحال في علامات المطابقة ، فإن معلّمتات النتيجة يجب أن تحاط بإشارتي ">" و "<".

## معلّمتات الناتج Result-marker

هناك العديد من معلّمتات الناتج ، كما هي الحال مع علامات المطابقة. ولاتطلق الآن إذا لم تفهم عمل كل منها بالتفصيل. وأما التي ستستخدمها غالباً فهي معلّمة الناتج العادية. وكلما تعرّفت على كتابة الأوامر المعرفة من قبل المستخدم المتقدمة ، يمكنك الرجوع إلى هذا القسم لتعلم أين وكيف تستخدم هذه المعلّمتات المتخصصة.

النوع	القاعدة اللغوية
معلم النتيجة العادية Regular result-marker	<name>
معلم نتيجة سلسلة صامتة Dumb stringify result-marker	#<name>
معلم نتيجة سلسلة عادية Normal stringify result-marker	<"name">
معلم نتيجة سلسلة ذكية Smart stringify result-marker	<{name}>
معلم نتيجة كتلة Blockify result-marker	<{name}>
معلم نتيجة منطقي Logify result-marker	<name.>

## معلم الناتج العادي Regular result-marker

يكتب هذا الخيار نص الإدخال المطابق في نص الناتج. ولن يكتب شيئاً إذا لم يجد ما يقابله. ويعتبر هذا الخيار أشهر معلّمت الناتج ، وبالتالي فيحتمل أن يكون أكثرها استعمالاً ، كما هي الحال مع علامات المطابقة العادية. ويستخدم هذا الخيار غالباً مع علامات المطابقة العادية إلا أنه يمكن استخدامه مع أي منها على الإطلاق. وتبين الوظيفة الزائفة TIMES( ) مثالاً سريعاً على معلم الناتج العادي.

```
#xtranslate TIMES( <a> , <b> => ( <a> ) * ( <b> )
```

## معلم ناتج سلسلة صامتة Dumb stringify result-marker

يحول هذا الأمر نص الإدخال المطابق إلى سلسلة حرفية ويكتبها في نص النتيجة. فإذا لم يطابق أي نص إدخال فسيكتب المعالج الأولي سلسلة حرفية قيمتها صفر ، أي فارغة " ( " في نص الناتج. أما إذا استخدم مع قائمة علامات المقابلة ، فستحول القائمة إلى سلسلة حرفية وستكتب في نص الناتج. وخير مثال على معلومات الناتج هو أمر SET COLOR TO والذي يقبل مواصفات لون غير مدرج ، على النحو التالي:

```
#command SET COLOR TO [ <"spec"> ] => SetColor( #<spec> )
set color to wfb // SetColor( "wfb" )
```

## معلم ناتج المتسلسل العادي Normal stringify result-marker

يشبه هذا المعلم سابقه إلى حد كبير. وهناك اختلافات بسيطة بينهما وهي أنه إذا لم يمكن مطابقة أي نص إدخال فإن هذا المعلم لن يكتب شيئاً (بدلاً من سلسلة فارغة). وكذلك إذا استخدم هذا المعلم مع قائمة مطابقة ، فسيكون كل عنصر في القائمة على شكل متسلسل بدلاً من تحويل القائمة كلها ككل. ويعطي أمر RELEASE مثلاً جيداً على معلم الناتج المتسلسل العادي:

```
#command RELEASE <vars,...> => __MXRelease( "<vars>" )
release mvar // __MXRelease( "mvar" )
release mvar , mvar2 , mvar3 // __MXRelease( "mvar" , "mvar2" , "mvar3" )
```

وبالمقارنة، فإن هذا سيحدث إذا استخدمت قائمة باستخدام أمر معلم الناتج المسلسل الصامت.

```
#command RELEASE <vars,...> => __MXRelease( #<vars> )
release mvar , mvar2 , mvar3 // __MXRelease( "mvar" , "mvar2" , "mvar3" )
```

### معلم الناتج المتسلسل الذكي Smart stringify result-marker

يحول هذا الأمر النص المطابق إلى سلسلة حرفية فقط إذا لم يكن موضوعاً داخل قوسين. أما إذا لم يطابق نص إدخال، فلن يكتب شيء في نص الناتج. أما إذا استخدم هذا الأمر مع أمر قائمة معلم الناتج، فتم سلسلة كل عنصر في القائمة باستخدام القاعدة ذاتها وتكتب في نص الناتج.

وقد صمم هذا الأمر لدعم التعابير الموسعة بشكل خاص للأوامر التي تختلف عن مجموعات SETs. وأحد هذه الاستخدامات هو أمر EREASE :

```
#command EREASE <( file )> => FErase( <( file )> )
mvar := "temp.dbf"
ERASE temp.dbf // FErase( "temp.dbf" )
ERASE ( mvar ) // FErase( ( mvar ) )
```

### معلم الناتج الكتلي Blockify result-marker

يحول هذا الأمر نص الإدخال المطابق إلى كتلة شيفرة code block. أما إذا لم يطابق نص إدخال فلن يكتب أي شيء في نص الناتج. وأما إذا استخدم هذا الأمر مع قائمة معلم الناتج فتم تحويل كل عنصر في القائمة. وتحدد كثير من الوظائف البرمجية في كليب 5.x

على كتل الشيفرة code blocks ، بحيث يصبح هذا الأمر هاماً جداً. ويبين أمر SET FILTER مثلاً على التحويل:

```
#command SET FILTER TO <xpr> => dbSetFilter( <xpr> , <xpr> )
set filter to ! deleted() => dbSetFilter( { | | | deleted() } , ;
                                     " ! deleted() )
```

## معلم النتائج المنطقي Logify result-marker

يكتب هذا الأمر عبارة "حقيقي" True (T.) إلى نص النتائج إذا تمت مطابقة نص الإدخال ، أو عبارة "غير حقيقي" False (F.) إذا لم تتم المطابقة ، ولن يكتب نص الإدخال ذاته في نص النتائج. وكما أشرنا آنفاً ، فإن أفضل استخدام لهذا الأمر هو عندما نستخدم معلم النتائج المحدد. ونبين فيما يلي مثلاً على هذا في أمر SET MESSAGE :

```
#command SET MESSAGE TO <n> [<cent: CENTER, CENTER>] => ;
SET(_SET_MESSAGE , <n> ) ; SET(_SET_MCENTER , <.cent.> )

set message to 24 // set(_SET_MESSAGE , 24 ) ;
                  // set(_SET_MESSAGE , .F. )
set message to 24 center // set(_SET_MESSAGE , 24 ) ;
                  // set(_SET_MESSAGE , .T. )
```

## سطور المتابعة Continuation lines

يمكن أن يحتوي نص النتائج ، كما رأيت من الأمثلة السابقة ، أكثر من عبارة واحدة . ويجب تفريق كل عبارة عن التي تليها باستخدام فاصلة منقوطة " : " . ولدى البدء باستخدام أوامر من إعدادك أكثر تعقيداً تحتاج إلى سطور متتابعة ، يجب أن تتأكد من وجود الفاصلة المنقوطة " : " .

## الرموز المحجوزة Reserved Characters

إذا أردت استخدام إشارة " أصغر من ">" أو القوس المعقوف الأيسر "]" في نص الناتج فيجب أن تسبقها بشرطة مائلة معكوسة للخلف " \ " ، ويحذر هذا الأمر ضرورياً لأن كلاً من هذه الرموز يحمل معنى خاصاً بها فيما يتعلق المعالج الأولي. فإن إشارة ">" مثلاً تعني بداية علامة مطابقة ، كما أن الأقواس المعقوفة تعني عبارات أو فقرات اختيارية.

لذلك ، يجب توخي الحذر والدقة عند كتابة نص الناتج مثل هذه الرموز التي تتطلب وجود الأقواس بشكل طبيعي. فإذا سميت استخدام الشرطة المائلة المعكوسة فسيتم حذف إسنادات تمييز المصروفة تماماً ، وسينجم عن هذا إزعاج كبير لك لدى تشغيل برنامج Debugger.

وتجدر الإشارة إلى أنه يمكنك استخدام الفراغات بالشكل الذي تريده وبحرية تامة في كل من أمري `#xcommand` و `#xtranslate` ، ويحتاج المعالج الأولي إلى هذه الفراغات بحيث يمكنه تحويل كل شيء مناسب. ولعل المكان الوحيد الذي لا تحتاج فيه إلى فراغ هو ما بين القوس الزاوي ومعلّمت الناتج ( مثال: استخدام "<msg>" بدلاً من "msg <") ">". وسيتم التجميع بشكل صحيح وسليم ، إلا أن قراءة شيفرة المصدر ستكون أصعب وأبطأ قليلاً إذا وجد الفراغ.

إن إحدى فوائد كتابة الأوامر المعرفة من قبل المستخدم ذاتياً هو الحد من تضارب الأسماء بين الوظائف التي تريدها ، والوظائف الأخرى التي تحمل الاسم ذاته. ويحصر أمر `CENTER` ( ) خير مثال على هذه الحالة ، حيث أن كل مبرمج يستخدم هذا الأمر تقريباً ، ويستخدم كل من المبرمجين تركيبة لغوية تختلف فيما بينهم واحداً عن الآخر. وقد يحدث هذا مشاكل كبيرة عند استدعاء الوظيفة `CENTER` ( ) الذي يكون موصولاً بغيره من الأوامر. وقد تحصل على أخطاء عدم مطابقة "type mismatch errors" أثناء التشغيل ولا تعرف سبباً لهذه الأخطاء.

إلا أنك إذا حولت الوظيفة `CENTER` ( ) إلى أمر يعرفه المستخدم `user-defined command` ، كما فعلنا آنفاً فإن هذا الأمر لن يعود موجوداً على أنه "وظيفة". ويتم



التوسيط مباشرة بحيث يلغي أي تعارض اسماء محتمل. ولن يكون هناك داعٍ للقلق بعدئذ أن يقوم هذا الأمر باستدعاء وظيفة ( CENTER ) أخرى إذا اتبعت هذا المثال.

ولدى كتابة أمر يعرفه المستخدم باستخدام الموجهين #command أو #translate سيبقي مرئياً من ذاك السطر وإلى نهاية ملف البرنامج PRG. ولن يكون مرئياً في ملفات برامج أخرى. ويبين الجزء التالي من البرنامج هذا المبدأ :

```
/* MAIN.PRG */
#xcommand REDRAW => @ 0, 0, maxrow(), maxcol() box ;
                        replicate(chr(176) , 9)
```

```
function main
redraw
do test
return nil
```

```
* eof : main.prg
```

```
/* TEST.PRG */
redraw
return nil
```

```
* eof : test.prg
```

ولن يستطيع المعالج الأولي ترجمة أمر REDRAW في ملف TEST.PRG وسيؤدي هذا الخطأ إلى خطأ أثناء التجميع على الشكل التالي ("statement unterminated").

وأما الإستثناء الوحيد لهذه القاعدة هو الأوامر التي يتم تعريفها من قبل المستخدم في ملف الترويسة STD.CH (أو أي ملف ترويسة قياسي يتم تحديده باستخدام خيار التجميع ./U).

## الأولوية Precedence

### عدة موجّهات لكل عبارة

يترجم المعالج الأولي الموجّهات الأساسية الثلاثة بالترتيب التالي: `#define` و `#translate` (أو `#xtranslate`) و `#command` (أو `#xcommand`). ويترجم المعالج الأولي كل موجّه لدى التعرّض له ، ثم يعيد مسح ذاك السطر من الشيفرة للبحث عن أية موجّهات أخرى. تأمل الموجّهات التالية:

```
#define OFFSET          20
#define FROMBACK(a)    len( a - OFFSET )
#xtranslate addem( <a> ) => ;
                        aeval( <a> , { | ele | msum += ele } , FROMBCK( <a> ) )

addem( myarray )
```

وعندما يصادف المعالج الأولي للأمر الذي عرفه المستخدم ( `AddEm` ) فإنه سيحوّله إلى مايلي:

```
aeval( myarray , { | ele | msum += ele } , FROMBCK( myarray ) )
```

ثم يمر على ذلك السطر مرة ثانية ، وسيكتشف `FROMBACK` ، إذ أنه قد تم تعريفه بواسطة الموجّه `#define` على أنه وظيفة برمجية زائفة ، وستتم ترجمته هو الآخر أيضاً على النحو التالي:

```
aeval( myarray , { | ele | msum += ele } , len( myarray - OFFSET ) )
```

وأخيراً سيعمل المعالج الأولي على تعريف مايسمى `OFFSET` بحيث يترجمها هي الأخرى على النحو التالي:

```
aeval( myarray , { | ele | msum += ele } , len( myarray - 20 ) )
```

وبما أنه لم يبق هناك أية موجهات لمعالجتها في هذا السطر ، فسيعتبر المعالج الأولي أنه أنجز مهمته بنجاح ، وينتقل إلى تنفيذ أعماله الأخرى.

## التعريفات الحديثة

سيأخذ المعالج الأولي أحدث التعريفات لكل توجيه directive عند ترجمة الشيفرة. وهذا يعني مثلاً ، أنك إذا عرفت ثابت بيان في شيفرة المصدر الخاصة بك ، ثم ضمنت في ملف ترويسة عهد تعريفه من جديد فإن هذا التعريف سيستخدم ، وستحصل على النتائج تجميعي.

ويبين المثال التالي هذه الحالة:

```
// TEMP.PRG
#define ELEMENTS 5
#define Center( <a> ) => space(int((80 - len( <a> ))/2))
#define READ => readmodal( getlist ) ; add(mastergets , getlist)
#include "mystuff.ch"
function main
local getlist := {}
local a[ELEMENTS] , mastergets := {} , string := space(40)
scroll()
@ 2 , 20 get string
read
string = trim(string)
@ 3 , center(string) say string
return nil
* end of file TEMP.PRG

// MYSTUFF.CH
#define ELEMENTS 100
#define Center( <row> , <msg> ) => ;
    @ <row> , space(int((80 - len( <msg> )) / 2) say <msg>
```

أما الموجه READ في ملف TEMP.PRG فإنه سيتجاوز الأمر الافتراضي READ كلياً. وكذلك فإن الموجه CENTER( ) في ملف MYSTUFF.CH سيتجاوز الموجه Center( ) الموجود ضمن ملف TEMP.PRG وذلك لأنك ضمنت ذلك الملف بعد الموجه الأول.

لاحظ أيضاً أنه يمكنك تجاوز الأوامر القياسية في كليبر على غرار ما فعلنا بأمر `EAD`. هذا المثال. وأما مجموعة القواعد القياسية لكليبر (كما تراها في ملف `الحو`؛ `STD.CH`) فإنها تحمل في بداية عملية التجميع. وطبقاً للقاعدة أحدث تعريف ، المعالج الأولي سيستخدم التعريف الجديد الذي كتبه أنت لأمر `READ`.

### ملاحظة هامة

عند إعادة تعريف كل من الموجهات التالية `command` و `translate` : `xcommand` و `xtranslate` كما أضربنا في المثال السابق ، فإنك لن تحصل على تحذيرات من التجميع وإنما تنتج التحذيرات عند إعادة تعريف "ثوابت البيان" `liftest` constants فقط.

### الموجه `#error`

لقد تمت إضافة هذا الموجه مع الإصدار 5.01 من كليبر. وإذا واجهت التجميع لأنه مسبو عملية التجميع تماماً بحيث تصبح شبه ميتة في مساراتها. ولماذا قد يرغب المبرمج بإلّا على عمل من هذا النوع ؟؟ إن أفضل الأسباب لهذا العمل هو أن الموجه `#error` يمكن من تخصيص شيفرك source code ضد أي خطأ محتمل في الحالات التي يجب أن تعدها بشكل مطلق وأكد على بعض ثوابت البيان المخددة.

وهناك حالتان على الأقل ، يكون لهما هذا الموجه هاماً ، وهما :

أ) إذا كنت تعمل مع مجموعة من المبرمجين ضمن فريق عمل واحد.

ب) إذا افترض برنامجك تحرير موجهات محددة على سطر الأوامر باستخدام مفتاح `الجر` `/D`.

وبين لك المثال التالي كيف يمكنك أن تضمن وجود ثابت بيان `ITERATIONS` :

```
#def ITERATIONS
#error Missing ITERATIONS-aborting compilation
```

#endif

ويستخدم هذا الموجه بشكل مركز في ملف الرويسة RESERVED.CH ، والذي يستخدم لاستثناء تعارض الاسماء مابين وظائفك واسماء الوظائف المحجوزة لكليب ذاته. ويرجى الرجوع مباشرة الي ملف الرويسة RESERVED.CH لمزيد من الأمثلة على هذا الموضوع.

## #stdout الموجه

لقد تمت إضافة هذا الموجه لكليب في الإصدار 5.2 ، وهو يستخدم لتوجيه المجمع لإخراج (كتابة) نص الإخراج في وسيلة الإخراج القياسية (وعادة ماتكون هذه الوسيلة هي الشاشة) أثناء عملية التجميع. ولاداعي لوضع النص المطلوب داخل علامات تنصيص " . ويمكن أن يكون هذا الأمر مفيداً لإرسال رسائل إما إلى الشاشة ، أو إلى ملف السجلات إذا كنت تستخدم DOS في إعادة توجيه مخرجات المجمع.

## أهمية ملف PPO. لمخرجات المعالج الأولي

أشرنا سابقاً إلى أن خيار P / سيبتج ملف "مخرجات المعالج الأولي" PPO . ويشبه هذا الملف شيفرة المصدر بعد أن ينتهي منها المعالج الأولي. ولقد تم تزويدها كمرجع فقط. ويمكننا إعطاء مثال جيد لتوضيح العلاقة مابين كل من ملف PPO. وملف الهدف OBJ. هو أن يكون أحدهما بمثابة "الشرقة" (للودة القز أو التحرير). والآخر بمثابة "الفراشة" ذاتها. فالفراشة في هذا المثال تمثل ملف "الهدف" OBJ. ولن تكون ذات أي نفع بعد ذلك للشرقة PPO..

ولكن ، قبل أن تنتهي تماماً من ملف PPO. لابد أن تدرك أن له استعمالات في غاية الأهمية.

## (١) التعرف على طريقة العمل الداخلي لكليبر 5.x

إن ملف PPO هو وسيلة تعلم قيمة جداً إذ يمكنك من الاطلاع الدقيق على كيفية قيام المعالج الأولي بترجمة كل أمر من أوامر كليبر.

ونقترح أن تقوم بطباعة ملف الرويسة STD.CH الذي يحتوي على كافة الموجهات directives التي يستخدمها المعالج الأولي لإنشاء ملف PPO. ، وذلك في محاولة لفهم هذا العمل بشكل جيد.

لإذا أخذت بعين الاعتبار ، أنه عند صدور النسخة 5.01 من كليبر التجريبي والذي إستمروا طويلاً ، لم تكن هناك أية وثائق شرح تفصيلية عن عمل ملف الرويسة STD.CH. وكان على مستخدمي هذه النسخة التجريبية من البرنامج أن يعرفوا بأنفسهم على المزاي التي تم تغييرها أو إضافتها إلى البرنامج بدراسة ملف الرويسة المذكور.

## (٢) اكتشاف أخطاء الشيفرة وتصحيحها

إن "ثوابت البيان" رائعة فيما يتعلق بوضوح قراءتها. إلا أنها قد تسبب مشكلة عند تشغيل برنامج Debugger ، إذ أنها تتحلل بشكل تام إلى "ثوابت" أثناء وقت التجميع. ولن تكون هناك أية وسيلة للمعرف على قيمها أثناء تشغيل برنامج اكتشاف الأخطاء وتصحيحها Debugger.

إلا أن كليبر ، ولحسن الحظ ، يمكنك من مشاهدة مخرجات المعالج الأولي إلى جانب شيفرة المصادر التي تعدها. فإذا توفر ملف PPO. الملف البرنامج الحالي PRG. ، فسيمرر برنامج Debugger رقم كل سطر مقابل للسطر الذي يعمل عليه. وبين فيما يلي مثلاً صغيراً على ما يمكنك ، أن تشاهده (وقد تمت كتابة البرنامج بحرف غامق ، بينما كتبت مخرجات المعالج الأولي بحرف عادي لتمييزها عنها. ولنفرض أن ثابت البيان FNAME قد تم تعريفه سابقاً باسم "Sara".

```

if lastkey( ) != K_ESC
if lastkey( ) <> 27
    use customer new
    dbUseArea( .T., , "customer" , , if (.F. .OR. .F. , ! .F. , NIL ) , .F. )
    set index to customer
    dbClearIndex( ) ; dbSetIndex( "customer" )
    seek FNAME
    dbSeek ( "Sara" )
endif
endif

```

ويمكنك هنا أن تلاحظ أن هذا أكثر وضوحاً من أن نحاول تنفيذ برنامج Debugger دون مخرجات المعالج الأولي.

### ٣) تحسين برنامجك إلى أقصى حد

تم ترجمة معظم أوامر كليبر من قبل المعالج الأولي إلى أكثر من استدعاء وظيفة واحد ، ولعلك لن تحتاج في كثير من الأحيان إلى استخدام هذه الاستدعاءات كلها. ولعل الفضل مثال على هذا هو استخدام أمر SAY . @ لإعادة موقع المؤشر إلى مكان عليه سابقاً أما في كليبر Summer'87 فلقد كان الخيار الوحيد هو:

```

oldrow := row( )
oldcol := col( )
"
@ oldrow , oldcol say ' '

```

إلا أن هذا ستكون نتيجته استدعاء وظيفة غير ضروري في كليبر 5.x ، إذ أن هذا الأمر سيتم معالجته في وظيفتين من وظائف كليبر هما: ( DEVPOS ) (والتي تضع المؤشر في مكانه) ، والوظيفة ( DEVOUT ) (والتي تعرض القيمة).

ونحن ليس بحاجة فعلياً لعرض أية قيمة في هذه الحالة ، ولذلك ، يمكننا حذف استدعاء وظيفة ( DEVOUT ) ، وكل مايلزمنا فقط هو الوظيفة ( DEVPOS ) لإعادة موقع المؤشر إلى مكان عليه سابقاً.

(كما يروجي ملاحظة أن استخدام الوظيفة ( SETPOS ) في كليبر سيكون أفضل أيضاً للتمثيل على هذه الحالة ، إذ أن الوظيفة ( SETPOS ) هي متخصصة بالشاشة فقط بغض النظر عن تجهيزات الوسائل الأخرى).

```
oldrow := row()
oldcol := col()
*
setpods( oldrow , oldcol )
```

أما إذا كنت حريصاً على وضوح القراءة (ولانجد أي داع لذلك) فيمكنك استخدام المعالج الأولي من خلال كتابة أمر من قبل المستخدم يسمى: MOVE CURSOR على النحو التالي:

```
#xcommand MOVE CURSOR TO <row> , <col> => setpos<row> , <col>
oldrow := row()
oldcol := col()
*
move cursor to oldrow , oldcol
```

كما أنه يمكننا مثال آخر على رفع مستوى فعالية البرنامج إلى أقصى حد من خلال الأمر CLEAR SCREEN ، فقد درج المبرمجون على استخدام هذا الأمر بدلاً من استخدام الأمر CLEAR في الإصدارات السابقة من كليبر. في حين أن كليبر 5.X قد يبسط الأمر كثيراً باستخدام CLS والذي يوجهها المعالج الأولي على أنها العبارة الكاملة .CLEAR SCREEN

إلا أنك قد تفهم أن أمر CLS يرجع إلى استدعاء وظيفتين هما:

```
#command CLS
:
=> Scroll()
SetPos( 0,0 )
```

كما أن الوظيفة ( SCROLL ) في كليبر 5.X ، دون أية متغيرات تمسح محتويات الشاشة جميعها. أما الوظيفة ( SETPOS ) فإنها تضع المؤشر في أعلى يسار الشاشة. ويمكن أن نعد على الأصابع فقط المرات التي يمكن أن يحتاج المبرمج فيها إلى تغيير موضع المؤشر بعد مسح محتويات الشاشة. لذا ، فإن هذه الوظيفة ( SETPOS ) ليست ضرورية على



الإطلاق. وقد ترى الاتجاه لاستخدام الوظيفة ( SCROLL ) بدلاً من استخدام أمر CLS كلما دعتك الضرورة لذلك.

## ملاحظة لمستخدمي كليب 5.2

تقبل الوظيفة ( SCROLL ) في هذا الإصدار متغيراً سادساً اختيارياً وهو <nColumns> ، فإذا تم تعريفه لمستور الشاشة الفقياً scroll (عرضياً) بعدد الأعمدة الذي تم تحديدها. وتسبب الأرقام الموجبة تدوير الشاشة إلى اليمين ، بينما تسبب الأرقام السالبة تدويرها إلى اليمين. ويبين المثال التالي أدناه عمل هذه الوظيفة.

```
function main
local x
@ 0 , 75 , 24 , 79 box "*****"
for x := 1 to 15
    scroll( , , , 5)
    inkey ( 01 )
next
return nil
```

## ٤) توسيع لغة كليب

إذا كنت تعرف الوظائف التي تنفذها باستخدام أوامر محددة فيمكنك كتابة موجهاتك البديلة للمعالج الأولي والذي يمكنه أن ينفذ تلك الأوامر. ولعل أفضل مثال على هذا هو أمر INDEX ON :

index on Keyfield to indexfile

وسيرجم هذا من قبل المعالج الأولي على النحو التالي:

```
dbCreateIndex ( "indexfile" , "Keyfield" , { | | Keyfield } , ;
if ( .F. , .T. , NIL ) )
```

ولقد تمت إضافة وظيفة ( dbCreateIndex ) في كلير 5.2 وتم توثيقه في دليل نورتون (Norton Guides). أما المتغير الذي نهتم به هنا فهو كلمة الشيفرة. وسيتم تقييم هذا لكل سجل من سجلات قاعدة البيانات لإنشاء ملف الفهرسة.

أن كل ما تفعله كلمة الشيفرة باستخدام الموجه INDEX TO هو أن تعيد القيمة للمفتاح الحقل. ومن السهولة بمكان للمبرمج أن يدخل استدعاء وظيفة أمام تعبير ذاك المفتاح key expression ، حيث تقوم تلك الوظيفة عندئذ بعرض "سطر الحالة" status bar. فإذا تم الانتهاء من عملية الفهرسة فلن تكون هذا الوظيفة متعلقة بأية طريقة من الطرق بملف الفهرسة.

{ | | indexbar() , Keyfield }

تعرض وظيفة ( IndexBar ) "سطر الحالة" الشهير والذي يبين للمستخدم التقدم النسبي لعملية الفهرسة. ويكون لهذا العرض وقع جيد على المستخدم الذي يلاحظ بعينه مدى التقدم في عملية الفهرسة بشل ملموس ويدرك أن الكمبيوتر يقوم بالعمل المطلوب منه.

ولايحق هذا أنك ستكتب كتل شيفرة وتعمل برامجك أكثر تعقيداً مما هي عليه. بل قد يتساءل متسائل: لماذا نحتاج أن نفعل مثل هذا طالما أن المعالج الأولي سيقوم بتنفيذ هذه الأعمال بدلاً منا ؟ ولكن بدلاً من ذلك ، يمكن أن تكتب أمراً يعده المستخدم على شكل موجه معالج أولي على النحو التالي:

```
#xcommand INDEX ON <key> TO <file> GRAPH [ <u : UNIQUE> ] ;
=> dbCreateIndex( <{ file }> , <"key"> , ;
{ | | indexbar() , <key> } , <.u.> )
```

وإن الاختلافات بين هذا الأمر والأمر الموجود في كلير هي مايلي: (أ) الكلمة المفتاح GRAPH ، (ب) وظيفة شريط الفهرسة ( IndexBar ) الذي تتضمنه كلمة الشيفرة. ومناقش وظيفة شريط الفهرسة ( IndexBar ) أثناء مناقشة كسل الشيفرة وسنجد هذه الوظيفة على الأسطرالة المرفقة بالكتاب.

## تجاوز حد الذاكرة Memory Overbooked

عندما تبدأ باستخدام ملفات التضمين #include فقد تواجهك رسالة خطأ وقت التجميع مزعجة. ويحدث هذا لأن كليبر يسمح لك بالتعامل مع ٦٤ كيلوبايت من موجهات المعالج الأولي في أي وقت من الأوقات. ويحدث هذا عادة لدى استخدام ملف ترؤيسة ضخيم جداً. وإن أحسن حل لهذه المشكلة هو أن تقسم ملف الترؤيسة الضخم هذا إلى عدة أجزاء تطابق الأقسام المختلفة من برنامجك. ثم ضمّن الأجزاء اللازمة فقط في كل قسم من أقسام البرنامج.

## تحذير الشيفرات الميتة Dead Code Caveat

إن كليبر 5.x ، كما أضرباً آناً ، هو ذكي نسبياً بحيث يمكنه إزالة أية شيفرة من ملف OBJ والتي لا يمكن تنفيذها بحال من الأحوال أثناء وقت تشغيل البرنامج مثل الشيفرة التالية:

```
if .f.
? "I may walk , but I will never run"
endif
```

ويعتبر هذا الأمر جيداً إلى حد ما في معظم الأحيان إذ يصبح كل من ملفي الأهداف والتفيلد متشابهين ، إلا أن هذا قد يسبب مشاكل عندما تبدأ بإعداد موجهات المعالج الأولي الخاصة بك.

وبين المثال التالي الأمر السابق. حيث أن الأمر القياسي في كليبر SET INDEX TO يقوم دائماً بمسح القهارس النشطة حالياً باستخدام الوظيفة dbClearIndex(). وسنعد نسخة من ذلك الموجه ونحاول إضافة الفقرة ADDITIVE:

```
#command SET INDEX TO [ <(index1)>[ , <(indexn)> ] ] [ <add :ADDITIVE> ];
=> IF( ! <.add.> , dbClearIndex() , NIL )
```

```
[; dbsetIndex (<(index1)> )]
[; dbsetIndex (<(indexn)> )]

function main
set index to ndx1 , ndx2 additive
return nil
```

وقد يبدو هذا العمل واضحاً ومباشراً ، إلا أنك إذا حاولت تجميع هذا البرنامج فستحصل على الخطأ التالي:

**Error C2003 Untrapped syntax error in statement**

وإذا نظرنا بمزيد من التفصيل إلى هذا فسنجد أننا إذا لم نحدد الفقرة ADDITIVE فإن معلّم النتيجة المنطقي logify result marker سيتسبب بإنتاج الشيفرة التالية:

```
if ( ! .f. , dbClearIndex( ) , NIL ) ...
```

ولذلك ، سيستدعي أمر ( dbClearIndex ) لمسح الفهارس ، إلا أنك إذا استخدمت الفقرة ADDITIVE سيتم إنتاج الشيفرة التالية أيضاً:

```
if ( ! .f. , dbClearIndex( ) , NIL ) ...
```

ويعني هذا بوضوح أن الأمر السابق ( dbClearIndex ) لن يُستدعى ، إلا أن الأقل وضوحاً من هذا (والأكثر أهمية منه في الوقت ذاته) أن هذا سيصبح في عداد "الشيفرة الميتة" Dead Code. وبهذا فإن المجمع لن يزيل وظيفة ( dbClearIndex ) فقط بل سيزيل كل ماهر مثبت فيها ضمنياً أيضاً أي العبارة الشرطية IF() بالإضافة إلى (1). والذي يبقى مايلي فقط:

NIL

وهذا مايسبب خطأ المجمع ، والأمر الغريب في هذا السيناريو هو أنه لا يتم إظهار أي من أعمال تحسين الأداء هذه ، في ناتج المعالج الأولي ، وبهذا فإن اختبار ملف PPO. لن يظهر أي أمر غير عادي قد وقع فعلاً. لذلك نقترح أثناء الحصول على مثل رسالة الخطأ

هذه من المجموع في سطر يتعلق بموجه المعالج الأولي نقرح أن ننظر بدقة لبحث عن إمكانية وجود "شيفرة ميتة".

## أمثلة عن المعالج الأولي Preprocessor Examples

### كتابة برامج ثنائية اللغة

نفترض أنك تعد برنامج تسويق سيستخدم من قبل أشخاص لاطقين بالإنجليزية أو بلغة أخرى. فهناك ثلاثة طرق يمكنك استخدامها أي منها لإعداد مثل هذا البرنامج:

١- إعداد لسختين مستقلتين تماماً من هذا البرنامج. ولن يكون هذا الحل عملياً تماماً بل سيكون غير ذي قيمة على الإطلاق تقريباً.

٢- احذف كل النصوص الساكنة (واجهة المستخدم user interface) من البرنامج ثم أنشئ نصاً باستخدام ملفات DBF. أو ملفات MEM. لكل لغة تريدها. ثم أعد تركيب البرنامج من جديد بحيث يقرأ "التعليقات" من هذه الملفات في البداية ، ثم يستخدمها خلال تنفيذ البرنامج جميعه.

ولاشك أن هذه الطريقة تفوق إلى مالانهاية الطريقة الأولى ، إلا أن هناك احتمالات لعدد من المخاطر ، والتي تتضمن ضريبة في مستوى الأداء التي سوف تدفعها لاستخدام المعلومات الموجودة على القرص الصلب ، وكذلك ضريبة أخرى وهي مشاكل استخدام ملف واحد من قبل عدة أشخاص في الوقت ذاته على شبكة اتصالات محلية. إلا أن هذا الحل معقول تماماً لمستخدم واحد على جهاز ذي وحدة معالجة معقولة مثل ٣٨٦ أو أعلى من ذلك.

## ٣- استخدام برنامج ماقبل المعالجة

أما الخيار الثالث ، فلا بد من نقاشه بشكل موضوعي تفصيلي ، وهذا ما أردناه من هذا البحث هنا ، وهو أمر سهّل جداً ، إذ أننا سنستخدم على الموجه #ifdef والذي نتحدثنا بشكل موجز عن إمكانياته سابقاً. فعلى سبيل المثال:

```
#ifdef ARABIC

#define M_NETERR          " لا يمكن إقبال السجل في هذا الوقت "
#define M_CONTINUE        " هل تريد الإستمرار ؟ (نعم/لا) "
#define M_TOF              " بداية الملف "
#define M_BOF              " نهاية الملف "
#define M_PRINT            " هل تريد الطباعة إلى الطابعة أو إلى الملف ؟ "
#define M_CONFIRM          " هل أنت متأكد؟ "
#define M_NOTFOUND         " غير موجودا "
#define M_ADDING            "إضافة سجل-اضبط مفتاح للحفظ أو مفتاح للخروج"
#define M_EDITING          "تعديل سجل-اضبط مفتاح للحفظ أو مفتاح للهروب"

#else

#define M_NETERR           " Could not lok record at this time "
#define M_CONTINUE         " Would you like to continuer ? (Y/N) "
#define M_TOF              " Top of file ! "
#define M_BOF              " Bottom of file ! "
#define M_PRINT            " Print to printer or file ? "
#define M_CONFIRM          " Are you sure ? "
#define M_NOTFOUND         " Not Found ! "
#define M_ADDING           " Add record - ^w to save; ESC to exit "
#define M_EDITING          " Edit record - ^w to save; ESC to exit "

#endif
```

ثم تشير إلى هذه الرسائل باستخدام ثوابت يمانية manifest constants تقوم بتعريفها. مثلاً إليك الشيفرة المستخدمة لقائمة الاختيارات التي على شكل شريط مضاء:

```
@ 23, 0      prompt M_ADD
@ 23, col ( ) + 2  prompt M_EDIT
@ 23, col ( ) + 2  prompt M_SEARCH
@ 23, col ( ) + 2  prompt M_DELETE
@ 23, col ( ) + 2  prompt M_NEXT
@ 23, col ( ) + 2  prompt M_PREV
```

@ 23, col ( ) + 2      prompt M\_QUIT  
menu to key

ويمكنك الآن الانتقال من لغة إلى أخرى بكل بساطة ودون أي جهد باستخدام المفتاح /D من خيارات التجميع. فإذا أردت استخدام اللغة العربية ، تجميع باستخدام الأمر التالي :

clipper myprog / dARABIC

وسيكشف المعالج الأولي وجود معرف اللغة العربية ARABIC . أما إذا أردت التجميع بالإنجليزية ، فلا تستخدم الخيار السابق وسيستخدم البرنامج اللغة الأساسية وهي الإنجليزية في هذه الحالة.

## مولد التقارير جرميفيش Grumpfish Reporter

لقد استخدم المعالج الأولي أثناء إعداد وتطوير " مولد التقارير جرميفيش " وخاصة فيما يتعلق بالتجميع الشرطي. ويعتبر هذا البرنامج " مولد التقارير جرميفيش " برنامجاً مرناً ، قابلاً للربط ، رالعا لكتابة الاستعلامات والتقارير ، والذي تمت كتابته بشكل كامل باستخدام كليبز 5.x. ومع أن الحديث عن هذا البرنامج ومزاياه مستغرق كثيراً من الوقت ، لذا سنكتفي بإيراد أهمها فقط فيما يلي:

(أ) احتواؤه على المساعدة الفورية المتعلقة بالموضوع مباشرة. (ب) إمكانية إخراج صفحات البيانات الإلكترونية وملفاتهما بواسطة المنتج الآخر CLIPWKS®. (ج) احتواؤه على غلاف دوس Dosshell . (د) دعم مذكرات برنامج Flexfile™.

ومع أن هذه المزايا جميلة جداً ، فلا نجد أن كل مستخدم لهذا البرنامج يحتاج إليها —أو يستخدمها. وبما أن شهرة المصدر موجودة بالكامل مع المنتج ، فسكون من واجب المطورين الاطلاع على المزايا جميعها والتعرف على مايلزمهم وما لايلزمهم من المزايا التي يحوي عليها البرنامج. ومع ذلك ، فإن المعالج الأولي يحصل هذه العملية وكأنها ليست هناك ، أي في متبهي السهولة ، إذ يمكن المطور من لف أقسام البرنامج المتعلقة بكل ميزة من تلك المزايا باستخدام عبارتي: #ifdef و #endif . ويمكن هذان الأمران المطور من

تبسيط العملية يوضح العبارات الأربعة التالية في ملف ترويسة تقرير أساسية ( وهي )  
( GR.CH على النحو التالي :

```
#define USING_HELP
#define SPREADSHEET_OUTPUT
#define DOS_SHELL
#define FLEXFILE_SUPPORT
```

وكل مايجب على مطور البرنامج أن يفعله هو أن يعلق على العبارات المطابقة للمزايا التي لا يريد استخدامها ، ثم يجمع البرنامج ، حيث يقوم المعالج الأولي بحذف ما لا حاجة له. وسوفو هذا العمل كثيراً من الوقت والجهد على العاملين في هذا الموضوع جميعهم.

### التعليق على استدعاءات الوظائف الفردية

لتفرض أن لديك جزءاً من شيفرة المصدر تستدعي الوظيفة ( SomeFunc ) باستمرار. وتفرض أيضاً أنك ، ولسبب من الأسباب ، تريد أن تعلق عمل هذه الاستدعاءات الوظيفية لقوة من الفوات. فبمكنت استخدام البحث الشامل واستبداله لتعليق عمل كل سطر من تلك السطور. إلا أن الطريقة الأسهل بكثير لتنفيذ مثل هذا العمل هي أن تضع العبارة التالية في أول ملف PRG. :

```
#xtranslate SomeFunc( [ <params,...> ] ) =>
```

أولاً: إذا استخدمت قائمة معلم المطابقة list match-marker فلن تهتم بعدد المتغيرات التي تحدد لهذه الوظيفة. ثانياً: إذا وضعت معلم المطابقة ضمن قوسين فلان المعالج الأولي سيحذره "اختيارياً" ، أي : سيحذف استدعاءات ( SomeFunc ) حتي لو لم تضع أية متغيرات.

ونقترح استخدام هذه الطريقة العملية إذ أنها ستوفر عليك الكثير من الوقت وستساعدك في تنفيذ أعمالك على الوجه المطلوب أيضاً. فقد يكون لديك على سبيل المثال وظيفة لكتابة المدخلات إلى ملف نص text file في مواقع مختلفة من البرنامج ، على النحو التالي:



```
#ifdef DEBUG
    profiler(procname( ), procline( ), variable_name , more_info... )
#endif
```

فيمكنك في هذه الحالة إبقاء هذه الشيفرة على حالها تماماً بأن تسبقها بعبارة: `//ifndef DEBUG... #endif` ، إلا أن هذه العبارة ستكون أكثر تحديداً ومهولة إذا وضعت في أول كل ملف برنامج PRG. يتعلق بها ، العبارة التالية:

```
#ifndef DEBUG
    #translate profiler( [ < stuff , ... > ] ) =>
#endif
```

ويمكنك الآن الانتقال جينة وذهاباً ما بين الواجهة العادية ، وواجهة "التلخيص profile" بتجميع ملفات برنامجك باستخدام الخيار `/dDEMO` .

## تعليقات الكتلة المتداخلة Nested Block Comments

لعلك تعرف أن بمقدورك إيقاف عمل كتلة شيفرة ما باستخدام خيار `/**` وخيار `*/` فاما الخيار الأول فيشير إلى بداية تعليق الكتلة ، بينما يحدد الخيار الثاني نهايته. مثال:

```
// هذه هي الطريقة المملة لتعليق
// عمل أكثر من سطر من سطور الشيفرة
```

```
/*
وهذه الطريقة هي الأكثر سهولة من الطريقة السابقة
لتعليق عمل أكثر من سطر من سطور الشيفرة مؤلفاً
*/
```

ولعل هذه هي أسهل طريقة للتعليق على أكثر من سطر من سطور البرنامج. إلا أن هناك أثراً سلبياً واحداً لاستخدام الخيار `/**` و `*/` ، فهي لا يمكن تداخلها. إلا أن هناك

طريقة بسيطة يمكن استخدامها لتجاوز هذه العقبة وهي استخدام المعالج الأولي لكليبر 5.x.

لفلنغ أن لديك كمية كبير من شيفرة ما تريد إيقاف عملها مؤقتاً وقد يحتوي هذا الجزء من الشيفرة على تعليق لكنته واحدة ، أو أكثر داخله. ضغ موجهاً من نوع `#ifdef` قبل الجزء المراد من الشيفرة مستخدماً اسماً ثابت يان لا يتم وجوده إطلاقاً. ثم ضغ للوجه الآخر المكمل `#endif` في نهاية ذلك الجزء من الشيفرة التي تريد إيقاف عملها مؤقتاً.

```
#ifdef BLAHBLAHBLAH
// أوامر
/*
    تعليق
*/
// المزيد من الأوامر
#endif
```

ولعل هذه الطريقة أسرع بكثير من استخدام "تعليقات سطرية" على كل عبارة تريدها أن تخضع لذلك الوجه للتوقف.

## اختبار المتغيرات باستخدام NIL

لقد كان يتم اختبار المتغيرات التي تمرر للوظائف في الإصدارات السابقة من كليبر باستخدام الوظيفة `PCOUNT()` والوظيفة `TYPE()` بصورة رئيسة. ومع أننا تعلمنا واعتدنا التعامل مع هذه الرتيبات ، فقد لاحظنا أن هذين الوظيفتين أصبحتا غير مستعملتين مع نوع بيانات `NIL`.

ويتجاوز كليبر ، الإصدار الجديد ، المتغيرات غير الضرورية بوضع فاصلة في قائمة المتغيرات. ولن تحتاج لاستعمال سلسلة صفيرية `null string` كما كان الحال في كليبر

Summer'87. فإذا حذف متغير في القائمة الأساسية فسيتم تأميسه داخل الوظيفة بقيمة "مفر" null فقط.

تبين هذه الوظيفة ، والتي تعرض مربعاً ضمنه رسالة على الشاشة ، أنها قبلت خمسة متغيرات. ومنفرض أن المتغير الأول ( وهو الرسالة ) سيتم إرساله بشكل دائم. أما المتغيرات الأخرى فهي اختيارية. ويؤثر المتغيران الثاني والثالث على موقع كل من السطر والعمود في مربع الرسالة. فإذا لم يتم إرسال هذين للمتغيرين فسيكون مربع الرسالة في منتصف السطر. وأما المتغيران الثالث والرابع فسيؤثران على لون المربع ، وعلى لون الرسالة. فإذا لم يتم إرسال هذين للمتغيرين. فسيتم تعيين قيمة الصفر لهما في وظيفة ShowMsg( ) وبهذا يصبح أمر اختبار وصول إرسال متغيرات الرسالة أمراً سهلاً جداً.

```
function showmsg( msg , boxcolor , msgcolor )
local oldcolor , buffer
if boxcolor == NIL // assign box color if not passed
    boxcolor := 'w / r'
endif
if msgcolor == NIL // assign message color if not passed
    msgcolor := 'w / r'
endif
// etcetera
```

ويمكن جعل هذا الأمر أكثر تحليداً أيضاً باستخدام المعالج الأولي. فبدلاً من استخدام أمر IF..ENDIF لكل متغير. يمكننا بسهولة تعريف أمر معرف من قبل المستخدم يقوم بهذه العملية بدلاً عنا ، وهو على سبيل المثال ، على النحو التالي:

```
#xcommand DEFAULT <p> TO <v> [ , <p2> TO <v2> ] => ;
IF <p> == NIL ; <p> := <v> ; END ;
[ ; IF <p2> == NIL ; <p2> := <v2> ; END ]
```

حيث يقوم هذا الأمر باختيار المتغير المسمى ( <p> ) مقابل NIL ، ويعين له قيمة مفروضة هي ( <v> ) إذا كانت هي القيمة المطلوبة ، وإلا فستبقى القيمة كما هي دون تغيير.

إن استخدام الأقواس في النص الناتج يشير إلى أنه يمكن إعادة الفقرة الاختيارية وهكذا يمكنك وضع سلسلة من القيم معاً في العبارة ذاتها ، كما سأل في الشيفرة التالي. وهناك ملاحظتان إضافيتان عن هذا التركيب:

(١) يحتمل أنك رأيت أمثلة أخرى للموجه DEFAULT TO باستخدام التعيين السطري المباشر مع العبارة الشرطية ( IF ) المضمنة داخلياً. ومع ذلك ، فقد تزيد السرعة ما بين ٥-١٠ ٪ للقيام بهذا التعيين عند الضرورة فقط ، وهذا السبب بالذات لأننا نقدم عبارة IF..ENDIF . أما في كليبر 5.2 : فإن الموجه DEFAULT TO قد أصبح جزءاً من ملف الرويسة COMMON.CH.

(٢) لماذا نستخدم END بدلاً من ENDIF ؟ للإجابة نكمن في الموجه ENDIF ذاته كما هو معرف في ملف الرويسة STD.CH :

```
#command ENDIF      <*x*>      ==> endif
```

وكما أشرنا آنفاً ، فإن معلم المطابقة العشوائي wild match-marker يعني أن المعالج الأولي سيحذف أي شيء يتبع يعقب ENDIF بما في ذلك (وللأسف) نص المخرجات الاختيار المتكرر.

## التنسيق الحر لقائمة المتغيرات

إسقاطاً للمثال الذي قدمناه آنفاً عن الوظيفة ( ShowMsg ) ، يمكنك الاستغناء عن الحاجة لتذكر ترتيب المتغيرات بلوكيب موجه المعالج الأولي #xcmmmand بحيث يشبه هذا الموجه مايلي:

```
#xccommand      MESSAGE <msg>
                  { ROW <row> }
                  { COL <COL> }
                  { BOXCOLOR <boxcolor> }
                  { MSGCOLOR <msgcolor> }
                  { <double: DOUBLE> }

msgbox(<row>, <col>, <msg>, <boxcolor>,
      <msgcolor>, <.double.> )
```

ويجب أن نحاط كل لقطة بأقواس بحيث تشير إلى أنها اختيارية ، وتصبح الآن حراً لاستخدام هذه الفقرات بأي ترتيب تريده. فمثلاً ، تصبح كل الأمور التالية صحيحة ومقبولة:

```
message "Hello there" // use default box and message colors
message "Hello there" msgcolor 'w/r' // use default box colors
message "Hello there" msgcolor 'w/r' boxcolor 'w/b'
```

ولهلك تريد بعد كتابة الوظيفة ( ShowMsg ) اختيار كل متغير من هذه المتغيرات لقيمة NIL ، ثم تعيين القيم المفروضة إذا لزم الأمر. ولعل هذا في رأينا أفضل أسباب استخدام الموجه #xcommand بدلاً من للوجه #xtranslate .

```
#include "box.ch"
```

```
#xcommand DEFAULT <p> TO <v> { , <p2> TO <v2> } =>
IF <p> == NIL ; <p> := <v> ; END ;
[ ; IF <p2> == NIL ; <p2> := <v2> ; END ]
```

```
#xcommand MESSAGE <msg>
[ ROW <row> ]
[ COL <col> ]
[ BOXCOLOR <boxcolor> ]
[ MSGCOLOR <msgcolor> ]
[ <double : DOUBLE> ]
=>
msgbox( <row> , <col> , <msg> , <boxcolor> , ;
<msgcolor> , <.double.> )
```

```
function main
message "Hello" row 10 double
message "Hello there" col 20 msgcolor 'tw/r'
message "Hello there" boxcolor 'w/b' row 10
return nil
```

```
function msgbox ( nRow , nCol , cMsg , cBoxColor , cTextcolor , lDouble )
default nRow to maxrow() / 2 - 1
default nCol to int( maxcol() - len( cMsg ) / 2 )
default cBoxColor to 'w/b'
default msgcolor to 'w/b'
@ nRow , nCol , nRow + 2 , nCol + len( cMsg ) + 2 ;
box if ( 1Double , B_ DOUBLE , B_ SINGLE ) + ' '
color cBoxColor
@ nRow + 1 , nCol + 1 say cMsg color cTextcolor
return nil
```

## رسم المربعات Box Drawing

إذا كنت قد تعبت من رسم المربعات ضمن إطارات كما حصل لي ، فإليك بعض الأوامر المعروفة من قبل المستخدم وثوابت البيان لمعالجة هذا الموضوع.

ولبل المضي في هذا الموضوع ، يجب أن نتذكر أن كليب يتضمن ملف ترويسة اسمه BOX.CH يحتوي على عدة ثوابت بيان مفيدة تمثل إطارات لمربعات. إلا أن شكوانا الرئيسية من تعارفهم أن أيًا من هذه التعريفات لا يحتوي على الرمز التاسع (الذي يمثل المربع) لذلك فإما أن نضيفه أنت ، أو يكون الجزء الداخلي من المربع فارغاً دون لون. لذا، فإننا نقترح أن تصمم ملف ترويسة مربع خاص بك لتخفف أعباء البرمجة عنك ، على النحو التالي:

```
#define B_DOUBLE chr(201) + chr(205) + chr(187) + chr(186) + ;
chr(188) + chr(205) + chr(200) + chr(186) + chr(32)

#define B_SINGLE chr(218) + chr(196) + chr(191) + chr(179) + ;
chr(217) + chr(196) + chr(192) + chr(179) + chr(32)

#define B_DOUBLESINGLE chr(213) + chr(205) + chr(184) + chr(179) + ;
chr(190) + chr(205) + chr(212) + chr(179) + chr(32)

# define B_SINGLEDDOUBLE chr(214) + chr(196) + chr(183) + chr(186) + ;
chr(189) + chr(196) + chr(211) + chr(186) + chr(32)

#define B_THICK chr(219) + chr(223) + chr(219) + chr(219) + ;
chr(219) + chr(220) + chr(219) + chr(219) + chr(32)

#define B_NONE space( 9 )

#xtranslate SingleBox( <top> , <left> , <bottom> , <right> [ , <color> ] ) => ;
DispBox(<top> , <left> , <bottom> , <right> B_SINGLE , <color> )

#xtranslate DoubleBox(<top> , <left> , <bottom> , <right> [ , <color> ] ) => ;
DispBox( <top> , <left> , <bottom> , <right> , B_DOUBLE , <color> )

function test
SingleBox( 0 , 0 , maxrow() , maxcol() , ' w / r ' )
DoubleBox( 5 , 19 , 12 , maxcol() - 10 , ' w / r ' )
@ 11, 34, 13, 45 box B_THICK
@ 12, 36, say "Hi there"
```

```
inkey(0)
return nil
```

## إضافات امتدادات لأسماء الملفات

تطلب معظم برامج كليبر من المبرمج إدخال نهاية لاسم الملف. وغالباً ما تسمح بإدخال امتداد اختياري. إلا أنها إذا لم تفعل ذلك. فإن البرنامج ذاته سيضيف نهاية لاسم الملف الذي تعده. ويقوم الأمر التالي بهذا العمل لأجلك.

ملف المصدر الأصلي (.PRG)

```
#translate AddExtension( <file>, <ext> ) => ;
    <file> := upper( <file> ) + if( ! "." + upper( <file> ) $ ;
        upper( <file> ), "." + upper( <file> ), ' ' )
```

```
AddExtension( mfile, 'dbf' )
```

ملف مخرجات المعالج الأولي (.PPO)

```
mfile := upper(mfile) + if ( ! "." + upper( "dbf" ) $ upper(mfile) , ;
    "." + upper( "dbf" ), " " )
```

## لم تعد الوظيفة STRPAD ( ) موجودة

إذا استخدمت هذا الأمر في إصدار كليبر Summer'87 فلعلك تكون قد اكتشفت أنه غير موجود في كليبر 5.x ، إلا أن كليبر يقدم وظيفة بديلة لها وهي ( PADR ) والتي تفعل كل شيء يمكن أن تفعله الوظيفة السابقة ( STRPAD ). وبدلاً من أن تغير كل موقع في شيفرة المصدر تظهر فيه الوظيفة القديمة ( STRPAD ) إلى الوظيفة الجديدة ( PADR ) يمكنك كتابة ترجمة بسيطة تقوم بذلك بدلاً منك على النحو التالي:

```
#xtranslate strpad( <msg>, <length> ) => padr( <msg>, <length> )
```

## تعبيرات عامل البديل Alias

إن عامل alias وهو ( ">" ) يَمَكِّنك من الإشارة إلى حقل ما ، أو تقييم تعبير ما في منطقة عمل غير محددة. وسيمكن هذا العامل من اختيار منطقة العمل المرغوبة ، والقيام بالعملية، ثم يعيد اختيار منطقة العمل السابقة. ويمكنك هذا من تجميع وضغط شفراتك بحيث لا تحتاج إلا عدة عبارات SELECT ظاهرة.

وتطبق عبارة ALIAS على أمر SKIP فقط. ومع ذلك ، فإن الشيفرة التالية تضيفها إلى الوظائف المختلفة الأخرى التي تتعامل مع قساعة البيانات. وإن الفكرة الأساسية هي إضافة الفقرة الاختيارية "[ALIAS<A>]" إلى نص الإدخال ، والفقرة الاختيارية الأخرى المطابقة "[<A>]" للنص الناتج. ويجب كذلك أن تتأكد من إضافة استدعاءات الوظائف المعنية داخل الأقواس الكبيرة [ ]. على النحو التالي:

```
#xcommand SEEK <xpr> [ALIAS <a> ] => [<a> ->] (dbseek( <xpr> ) )
#xcommand GOTO <n> [ALIAS <a> ] => [<a> ->] (dbGoto( <n> ) )
#xcommand GO <n> [ALIAS <a> ] => [<a> ->] (dbGoto( <n> ) )
#xcommand GOTO TOP [ALIAS <a> ] => [<a> ->] (dbGOTO( ) )
#xcommand GO TOP [ALIAS <a> ] => [<a> ->] (dbGOTO( ) )
#xcommand GOTO BOTTOM [ALIAS <a> ] => [<a> ->] (dbGOBOTTOM( ) )
#xcommand GO BOTTOM [ALIAS <a> ] => [<a> ->] (dbGOBOTTOM( ) )
#xcommand CONTINUE [ALIAS <a> ] => [<a> ->] (dbContinue( ) )
#xcommand APPEND BLANK [ALIAS <a> ] => [<a> ->] (dbAppend( ) )
#xcommand UNLOCK [ALIAS <a> ] => [<a> ->] (dbUnlock( ) )
#xcommand PACK [ALIAS <a> ] => [<a> ->] (dbPack( ) )
#xcommand ZPA [ALIAS <a> ] => [<a> ->] (dbZap( ) )
#xcommand DELETE [ALIAS <a> ] => [<a> ->] (dbDelete( ) )
#xcommand RECALL [ALIAS <a> ] => [<a> ->] (dbRecall( ) )
```

```
function main
use invoices new
set index to invoices
use customer new
seek customer->custno alias invoices
delete alias invoices
go top alias invoices
return nil
```



وكما أشرنا سابقاً يجب ألا تعتل ملف الرويسة المسمى STD.CH مباشرة. وإذا أردت استخدام عبارة ALIAS كما بينا هنا ، فيجب أن تعمل نسخة من ملف الرويسة STD.CH ، وسُمِّها باسم تعرفه ، مثلاً : ALIAS.CH ، ثم عتِل أوامر قاعدة البيانات طبقاً لذلك. وبعدها ، احذف كل شيء عدا الذي تم تغييره. وباستخدام أمر التضمين #include يمكنك تضمين ملف الرويسة هذا في برنامجك وبذلك ، ستطفي أوامرك الجديدة الأوامر المفروضة التي يفرضها كايبر.

## استدعاء مزايا النص/اللون

إذا أردت فحص كل من مزايا النص / اللون في موقع ما على الشاشة يمكنك استخدام الوظيفة ( SAVESCREEN ) لحفظ ذلك العنصر. ومع ذلك ، بدلاً من حشد برنامجك بكثير من هذه الاستدعاءات ، استخدم الأوامر المعرفة من قبل المستخدم وهما ( TextAt ) و ( ColorAt ) ، على النحو التالي :

```
#xtranslate TextAt( <r> , <c> ) => ;
      substr(savescreen( <r> , <c> , <r> , <c> , 1, 1 )

#xtranslate ColorAt( <r> , <c> ) => ;
      color_n2s( substr( savescreen( r> , <c> , <r> , <c> , 2, 1 )

function main
@ 1,1 say 'testing' color 'w/b'
? TextAt( 1, 3 )
? colorAt( 1, 0 )
? colorAt( 1, 4 )
return nil
/*
      color_n2s( ) : convert color number ( 0-127 ) to DBASE color string

*/
function color_n2s(colomo)
static foreground := ' N B G BG R BR GR w N+ B+ G+ BG+R+' + ;
      'BR+GR+W+'
static background := ' N B G BGR BRGRW '
local blinking
if valtype(colomo) = "C"
      colomo := bin2i(colomo)
endif
```

```

blinking := (colomo > 127)
colomo := colomo % 128
return ( if(blinking, '' , '') + ;
         trim(substr(foreground , (colomo % 16) * 3 + 1, 3) ) + '/' + ;
         trim(substr(background , int(colomo / 16) * 2 + 1, 2) ) )

```

## رئيس الفرقة الموسيقية

حتى لو كنت قد استعدت من ذهنك تماماً احتمال التغذية الراجعة الصوتية في برنامجك فقد تبقى لديك الرغبة بالتعرف على أساليب البرمجة والاطلاع عليها بشكل عام. وقد ضمنت في هذا الكتاب ثلاثة مواضيع موسيقية هي: Charge و NannyBoo و TheFifth (وهي ألحان افتتاحية سيمفونية بتهوفن الخامسة). ولدى استدعاء أي من هذه الأوامر سيحولها المعالج الأولي إلى مصفوفة من مصفوفات متداخلة (تحتوي على ذبذبة اللحن ومدته) قَرَّ بعدها إلى وظيفة الألحان ( Tunes ). والتي ليست هي وظيفة بمعنى الكلمة ، فلذلك يقوم المعالج الأولي بترجمتها إلى وظيفة ( AEVAL ) والتي تستدعي بدورها وظيفة اللحن ( TONE ) لعزف لحناً واحداً لكل عنصر من عناصر المصفوفة.

وبما أن الموجه #xcommand هو المستخدم فيجب أن تبدأ أسماء هذه الألحان العبارة بدلاً من أن تكون موجودة داخلها على النحو التالي:

```

#xcommand charge => tunes( { 523,2} , {698,2} , {880,2} , {1046,4} , ;
                          {880,2} , {1046,8} } )
#xcommand NannyBoo => tunes( {196,4} , {196,4} , {164,4} , {220,4} , ;
                          {196,8} , {164,8} } )
#xcommand TheFifth => tunes( {392,2} , {392,2} , {392,2} , {311,10} , ;
                          {15,12} , {349,2} , {349,2} , {349,2} , {293,2} , {311,10} , ;
#translate tunes( <a> => aeval( <a> , { | a | tone(a[1],a[2]) } )

```

```

function music
charge
inkey(0)
nannyboo
inkey(0)
thefifth
inkey(0)
return nil

```

ولا تقتصر هذه البرامج على إتخاف اسماع مستخدمى برانجك ببعض الألحان للوسيقية فحسب ، بل سترغبك باستخدام الوظيفة ( AEVAL ) وللصفوفات المتدخلة أيضاً. ويرجى الانتباه إلى أن المثال المستخدم هو مجرد مثال فقط. وإذا كنت ترغب باستخدام مثل هذه الأمور مستقبلاً بشكل متكرر في برانجك ، فيستحسن استخدامها كوظائف ، بدلاً من استخدامها كموجهات في المعالج الأولي. وبهذا نحد من عدد مرات ظهور هذه الشيفرات في ملفك التنفيذي.

## نظام قوائم الاختيارات

تعتبر الوظيفة ( LiteMenu ) وظيفة قوائم ذات ثلاث الصفات جميلة هي:

■ تعطيء الحروف التي يطلب الضغط عليها للابتداء بتنفيذ الأمر.

■ تزودك بحروف بدء بديلة.

■ تستخدم القواعد اللغوية القياسية لكليبر.

قبل إصدار كليبر S.x كان من الضروري تحميل كافة المصفوفات التي تحتوي على معلومات عن قوائم الاختيارات يدوياً . بل الأدهى من ذلك ، أن مصفوفات كليبر Summer'87 كانت ذات بُعد واحد فقط مما حدّ قائلتها جداً.

وقد ألدنا من القرصة المساحة لاستخدام المعالج الأولي لإعادة تعريف كل من الأمرين القياسيين: @..PROMPT , MENU TO لاستخدام LiteMenu. وإن استخدام هذا الأمر في المعالج الأولي شبيه جداً بالحالة التي يستخدم فيها أمرا: READ و @..Get بالإضافة إلى أن المصفوفات المتعددة الأبعاد وكتل الشيفرة جعلت المهمة أسهل بكثير.

والهك أوامر كليبر القياسية @..PROMPT و MENU TO (كما أخذت في ملف الرويسة STD.CH):

```
#command @ <row> , <col> PROMPT <prompt> [MESSAGE <msg> ] ;
    => __AtPrompt( <row> , <col> , <prompt> , <msg> )
#command MENU TO <v> ;
    => <v> := __MenuTo( { | _1 | if(PCount()) == 0 , <v> , <v> := _1 } ) , ;
    #<v>
```

ولين فيما يلي إعادة تعريف هذه الأوامر على النحو التالي :

```
#command @ <row> , <col> PROMPT <prompt> [MESSAGE <msg> ] ;
      [ ACTION <action> ]                ==> ;
      IF(menulist = NIL, menuList := {}, NIL);
      AADD(menuList , { <row> , <col> , <prompt> , <msg> , < {action}> } )

#command MENU TO <v> ==> ;
      LiteMenu(menuList , @<v> , #<v> ; menuList := {} )
```

ومرة أخرى لذكرك - عزيزي القارئ ولقبح أنه بدلاً من أن تجري التعديلات على ملف الرويسة STD.CH ، يمكن أن تضع هذه الأوامر المعدلة في ملف ترويسة خاص بك وتسميه MYMENU.CH وتحفظه مع بقية ملفات ترويساتك في كليبر 5.x.

وتكون القاعدة اللغوية للأمر الجديد على النحو التالي:

```
@ <v> , <c> PROMPT <prompt> [MESSAGE <message> ] [ACTION <action> ]
```

حيث يمثل كل من <c> , <r> تعابير رقمية تبدأ كلاً من السطر والعمود اللذين يجب عرض عنصر قائمة الاختيارات عليهما.

أما <prompt> فهو تعبير حرفي يمثل اسم الاختيار ذاته. ولتعدد حرف بدء بديل اسبق الحرف المطلوب بالمدة ( " ~ " ) (الفتاح الموجود في أعلى يسار لوحة المفاتيح ) في أمر <prompt>.

العبارة الاختيارية <message> هي تعبير حرفي يمثل الرسالة التي ستعرض عند إضاءة خيار قائمة الاختيارات المطابقة.

وأما العبارة <action> فهي اسم لوظيفة سيتم استدعاؤها لدى اختيار خيار مطابق من قائمة الاختيارات. ولا داعي لوضع هذه ضمن علامات تنصيص " " لأن المعالج الأولي سيحولها إلى كلمة شفرة لتقييمها.

وإذا نظرت إلى كل من أمري RAED و @..GET فسترى أن المعالج الأولي يحول كلاً من أمر @..GET إلى عملين رئيسين هما: (أ) أنشئ هدف GET ، و (ب) أضفه إلى

مصفوفة قائمة GETLIST. ويتم عندئذ ترجمة أمر READ إلى استدعاء لوظيفة  
( ) READMODAL وقرر له المصفوفة GETLIST.

كما أن المنطق يخدم هنا بشكل جيد. فبعمل أمر PROMPT @ الآن على إنشاء  
"object" قائمة الاختيارات ، ويضيفه إلى المصفوفة MENULIST. وقامت هنا هي  
عبارة عن مصفوفة "object" التي تبدو على الشكل التالي:

Element	Contents	TYPE
1	Row	N
2	Column	N
3	Prompt	C
4	Message	C
5	Action	B

لاحظ استخدام أعمد كنية معلم نتيجة (blockify result-marker) لتحريك عبارة  
ACTION إلى كنية شيفرة code block.

كما أن الأمر MENU TO يستدعي وظيفة ( LiteMenu ) ويوصل إليها  
محتويات المصفوفة MENULIST ، ويوصل إليها ، مع هذه القائمة المتغيرين التاليين:

■ عنوان الذاكرة للمتغير الذي سيحتوي على الخيار الذي تم اختياره. ويسمح هذا  
لوظيفة ( LiteMenu ) من بلورة قيمته مباشرة.

■ اسم المتغير. ويطلب هذا في حالة كون وظيفة SET KEY تم بلورها من داخل  
وظيفة ( LiteMenu ) في حالة انتظار. ويجب الانتباه إلى كيفية استخدام السلسلة  
الصامتة لمعلم النتيجة (dumb stringify result-marker) لتحقيق هذا الأمر.

ربما أننا ألمعنا إلى "حالة انتظار" فهل حاولت يوماً ربط المساعدة الحساسة للمحتوى مع كل  
خيار من خيارات قائمة الاختيارات في MENU TO ؟ فإذا فعلت ذلك فقد تعلمت  
الطريقة الصعبة التي يمكن اعتبارها شبه مستحيلة. ولحسن الحظ ، فمن السهل تصميم  
وظيفة ( LiteMenu ) بحيث تسمح بمستوى أعلى من هذه الوظيفة. فمثلاً ، إذا كنت  
تخفظ اختيار قائمة الاختيارات إلى SEL :

MENU TO SEL

وكتت في الخيار الثالث من قائمة الاختيارات ، فإن "SEL[3]" مستمر إلى إجراء "المفتاح الساخن" Hot-key (الظر وظيفة ( SETKEY في شيفرة المصدر لتلاحظ مدى سهولة تحقيق هذا الأمر). ولابد من القيام بأمرين اثنين لاستخدام وظيفة ( LiteMenu.

١- تأكد من تضمين ملف الرويسة الذي يحتوي على نسخ معدّله من كل من أمري @..PROMPT و MENU TO.

٢- أعلن MENULIST في أعلى وظيفتك ، ويفضّل أن تكون LOCAL .

```
/*
Function: LiteMenu()
Author:
Dialect: Clipper 5.01
Compile: clipper litemenu /n /w
Purpose: Preferred alternative to Clipper's @..PROMPT and MENU commands
*/
```

```
#include "inkey.ch"
#include "box.ch"
#include "litemenu.ch"

#define TEST // manifest constant to compile test code
#ifdef TEST // begin test code

function main
local menulist
local nsel := 1
set key 28 to helpme
scroll()
setcolor('w/b, n/bg')
dispbox(6, 32, 16, 47, B_DOUBLE + ' ')
@ 7, 35 say "Sample Menu" color "+gr/b"
@ 8, 32 say chr(199) + replicate(chr(196), 14) + chr(182)
do while nSel != 0 .and. nSel != 7
    @ 9,33 prompt padr('Customers', 14) message 'Add/edit customer data' ;
        action CustFile()
    @ 10,33 prompt padr('Invoices', 14) message 'Add/edit invoice data' ;
        action InvFile()
    @ 11,33 prompt padr('Vendors', 14) message 'Add/edit vendor data' ;
        action VendorFile()
    @ 12,33 prompt padr('Reports', 14) action Reports()
    @ 13,33 prompt 'reconci~Liation' action Reconcile()
    @ 14,33 prompt 'Maintenance ' message "Rebuild indices, backup, etc.;" ;
        action Maint()
```

```

@ 15,33 prompt padr("Quit", 14)
menu to nSel
enddo
return nil

//----- stub functions for each menu option

static function CustFile
Output("You selected the Customers option")
return nil

static function InvFile
Output("You selected the Invoices option")
return nil

static function VendorFile
Output("You selected the Vendors option")
return nil

static function Reports
Output("You selected the Reports option")
return nil

static function reconcile
Output("You selected the Reconciliation option")
return nil

static function Maint
Output("You selected the Maintenance option")
return nil

static function HelpMe(p, l, v)
Output("You pressed F1... Procedure: " + p + " Variable: " + v)
Output("Grumpfish Library features excellent help screen development!")
return nil

static function Output(cMsg)
@ maxrow(), 0 say padc(cMsg, maxcol() + 1) color "+gr/r"
Inkey(0)
scroll(maxrow(), 0)
return nil

#endif // end test code

//----- these manifest constants are for easy identification
//----- of levels in the multi-dimensional array
#define ROW 1
#define COL 2

```

```

#define PROMPT      3
#define MESSAGE     4
#define ACTION      5

/*
  LiteMenu() -- alternate menu system
*/
function LiteMenu(aOptions, nSel, cVname)
local nElements := len(aOptions)
local nX
local nKey := 0
local cTriggers := []
local lFallout := .f.
local lOldmsgctr := set(_SET_MCENTER, .T.)
local nPtr
local nMessrow := set(_SET_MESSAGE)
local lOldcursor := SETCURSOR(0)
local cOldcolor := SETCOLOR()
local cPlainclr
local cHilitclr

//----- if MESSAGE row was never set, use the bottom row of screen
if nMessrow == 0
  nMessrow := maxrow()
endif

//----- set default colors for unselected and selected options
nX := at(',', cOldcolor)
cPlainclr := substr(cOldcolor, 1, nX - 1)
cHilitclr := substr(cOldcolor, nX + 1)

//----- determine initial highlighted item default to 1 -- also perform
//----- error-checking to ensure they didn't specify an invalid selection
if nSel == NIL .or. (nSel < 1 .or. nSel > nElements)
  nSel := 1
endif

//----- build the string containing available letters for nSel
for nX = 1 to nElements
  //----- the default is to add the first non-space character.
  //----- However, if there is a tilde embedded in this menu
  //----- option, use the letter directly following it
  if (nPtr := at('~', aOptions[nX, PROMPT])) > 0
    cTriggers += upper(substr(aOptions[nX, PROMPT], nPtr + 1, 1))
  else
    cTriggers += upper(left(aOptions[nX, PROMPT], 1))
  endif
endfor

```



```
ShowOption(aOptions[nX], cPlaincr)
next

//----- commence main key-grabbing loop
do while nKey != K_ENTER .and. nKey != K_ESC
  setcolor(cPlaincr)
  //--- display current option in highlight color
  @ aOptions[nSel, ROW], aOptions[nSel, COL] SAY ;
  strtran(aOptions[nSel, PROMPT], "~", "") color cHilitcr
  //--- display corresponding message if there is one
  if aOptions[nSel, MESSAGE] == NIL
    SCROLL(nMessrow, 0, nMessrow, maxcol(), 0)
  else
    @ nMessrow, 0 SAY padc(aOptions[nSel, MESSAGE], maxcol() + 1)
  endif
  if !Fallout
    exit
  else
    nKey := inKey(0)
    do case

      /*
      use SETKEY() to see if an action block attached to the last
      keypress -- if it returns anything other than NIL, then you
      know that the answer is a resounding YES!
      */
      case setkey(nKey) != NIL
        /*
        pass action block the name of the previous procedure,
        along with the name of the variable referenced in the
        MENU TO statement and the current highlighted menu
        option (this means that you can tie a help screen to
        each individual menu option; try that with MENU TO)
        */
        eval(setkey(nKey), procname(1), procline(1), cVname + ;
          "[" + ltrim(str(nSel)) + "]")

      //----- go down one line, observing wrap-around conventions
      case nKey == K_DOWN
        ShowOption(aOptions[nSel], cPlaincr)
        if nSel == nElements
          nSel := 1
        else
          nSel++
        endif

      //--- go up one line, observing wrap-around conventions
      case nKey == K_UP
```

```

ShowOption(aOptions[nSel], cPlainchr)
if nSel == 1
    nSel := nElements
else
    nSel--
endif

//----- jump to top option
case nKey == K_HOME
    //----- no point in changing color if we're already there
    if nSel != 1
        ShowOption(aOptions[nSel], cPlainchr)
        nSel := 1
    endif

//----- jump to bottom option
case nKey == K_END
    //----- no point in changing color if we're already there
    if nSel != nElements
        ShowOption(aOptions[nSel], cPlainchr)
        nSel := nElements
    endif

//----- first letter - jump to appropriate option
case upper(chr(nKey)) $ cTriggers
    ShowOption(aOptions[nSel], cPlainchr)
    nSel := at(upper(chr(nKey)), cTriggers)
    !Fallout := .t
endcase
endif
enddo
//----- If there is an action block attached to this nSel, run it
if lastkey() != K_ESC
    if aOptions[nSel, ACTION] != NIL
        eval(aOptions[nSel, ACTION])
    endif
else
    nSel := 0 // since they Esc'd out, return a zero
endif
setcursor(!Oldcursor)
set(_SET_MCENTER, !Oldmsgctr) // reset SET MESSAGE CENTER
setcolor(coldcolor)
return nil
/*
Function: ShowOption()

```

```

Purpose: Display current prompt in mixed colors
*/
static function ShowOption(item, cPlainclr)
local nPtr := at("~", item[PROMPT])
if nPtr > 0
    @ item[ROW], item[COL] say STRTRAN(item[PROMPT], "~", "") color cPlainclr
    @ item[ROW], item[COL] + nPtr - 1 say ;
        substr(item[PROMPT], nPtr + 1, 1) color '+' + cPlainclr
else
    @ item[ROW], item[COL] say left(item[PROMPT], 1) color '+' + cPlainclr
    dispout(substr(item[PROMPT], 2), cPlainclr)
endif
return nil

//----- end of file LITEMENU.PRG

```



## الإعلانات المحلية والسائنة

اعتبر كليبر قبل الإصدار 5.x مجمّعا بصورة رئيسة (ومنافسا أيضاً) لقاعدة البيانات dBASE III Plus ، وهكذا فقد نهجت لغة كليبر منهج قواعد البيانات لأسباب المنافسة لاغير. وقد أفلح هذا الاتجاه ، وألاد في اكتساب التقاد كبار المبرمجين بلغة قاعدة البيانات وعبرتهم في اكتشاف العيوب التي يحويها البرنامج ، والذي ألد بدوره من هذه الانتقادات الجليدة في إثراء اللغة وتطويرها بشكل مستمر.

إلا أن منافسة قواعد البيانات جلبت معها عدداً من إغاذير الظاهرة ، أحدها وأهمها هو عدم احتواء البرنامج على طريقة ثابتة لنقل (scoping) المتغيرات. كما أن الإعلانات الوحيدة الممكنة للمتغيرات في لغة قاعدة البيانات dBASE هي "العام" و"الخاص" أي "private" "public". ولحسن الحظ ، فإن كليبر 5.x يقدم متفسيرين جديدين للإعلانات وهما: "STATIC" و"LOCAL". وتمكنك هذه الخيارات من جعل برنامجك أسرع ، وأقل استخداماً للذاكرة وسهلة الصيانة إلى حد كبير.

## جدول الرموز Symbol Table

عند الإشارة إلى متغيرات شديدة التغير مثل (PUBLIC/PRIVATE) يجب أن يتّبع برنامجك عملية ذات خطوتين لاشتقاق قيمتها. أولاً : يجب أن يبحث عن اسم هذا المتغير في جدول الرموز والذي يتم إنشاؤه أثناء تجميع برنامجك. ويحتوي جدول الرموز على عناوين ذاكرة يتم تخزين قيم المتغيرات فيها. وبعد أن يقرر برنامجك عنوان الذاكرة يمكنه أن يحدد قيمة المتغير.

إن استخدام جدول الرموز له حسنة واحدة ، إلا أنه له سبتين:

- الحسنة : يتيح لك إمكانية استخدام عامل الماكرو لاستبدال متحولات الماكرو أثناء وقت التنفيذ وإن مثل هذا الاستبدال مستحيل دون وجود مُدخَل في جدول الرموز.

- أما السينة فهي : سيصبح الأداء بطيئاً بشكل ملحوظ جداً وذلك لأن كل إشارة مرجعة إلى متغير عام أو خاص ستكون عملية ذات مرحلتين.
- وأما السينة الثانية فهي : سيكلفك كل متغير عام أو خاص في جدول الرموز حوالي ١٦ بايت . وإذا ضربت هذا الرقم بعدد المتغيرات العامة الموجود في أي برنامج من البرامج التي تكتبها أو تستخدمها (وهي مئات أو آلاف تقريباً) . فإذا استخدمت (٥٠٠) خمسة متغير في برنامج ما فإن هذا سيضيف قرابة ٨ كيلو بايت من الوزن الميت الذي لا داعي له إلى ملفك التنفيذي . ولا شك أن كل المبرمجين والمستخدمين يحاولون جهدهم تقليص احتياجات الذاكرة كلما أمكنهم ذلك ، ولعل جدول الرموز هو أحسن مكان يبدأ فيه تقليص احتياجات الذاكرة.

لذلك نرى أن السينات تفوق الحسنات بكثير ، كما أنه يمكن تجنب استبدال الماكرو بصورة عامة لأن هناك عدداً من الحلول البديلة التي يمكن استخدامها لمواجهة مثل هذه المشاكل لدى استخدام كليبر .

إن هناك ست عبارات متغيرات إعلان في كليبر وهي : خاص private ، عام public ، محلي local ، ساكن static ، حقل field ، متغير ذاكرة memvar . (كما يمكن اعتبار عبارة المعالم PARAMETERS أحد هذه الإعلانات أيضاً إذ أنها هي التي توضح بدء المتغيرات الخاصة PRIVATE).

## فليسقط كل من إعلانات PUBLIC و PRIVATE

إنه لا مجال لأي من هذين الإعلانين في برنامج مكتوب بطريقة جيدة باستخدام كليبر . إذ أن لكل منهما جدول رموز ومدخلاته ، وهذا يعني أنهما سيعملان بسطاء ويزيدان حجم العبء الذي تحمله (كما ذكرنا آنفاً) . وعلاوة على هذين الأمرين فإن مجال رؤية كل من متغيرات "العام" و "الخاص" قد يقود إلى وجود عيوب خفية في البرامج يمكن أن تتطلب ساعات (وربما أياماً) لاكتشافها وتصحيحها . وإن هذين الإعلانين من السهولة بمكان استخدام مايسمى: "متغيرات مورثة" (وهي المتغيرات التي يمكن مشاهدتها في الوظائف

الدنيا ، دون أن يكون قد تم تمريرها كمصفريات رسمية. وتعتبر هذه طريقة سيئة في البرمجة، وقد تؤدي بك إلى المشاكل دوماً . فإذا أردت كتابة وظيفة ما باستخدام كبير تكون قابلة للاستعمال بشكل حقيقي في أية حالة من الحالات ، فيجب أن تقبل تلك الوظيفة قائمة رسمية بالمصفريات فقط . فالوظيفة الحقيقية يجب ألا تفترض أية الفروضات مهما كان الأمر و السبب.

وإنك - عزيزي المبرمج والقارئ - حر ، بل لك مطلق الحرية لتفعل ما تشاء في برنامجك إلا أننا نقترح اقتراحاً أكيداً أن تتجنب استخدام كل من خيارى إعلانات "العام" "الخاص" فوراً ، كي لا تندم لاحقاً على ما قدمت. وإنك ستفكر بذلك على نفسك الكثير من الوقت والجهد اللازمين لاكتشاف الأخطاء البرمجية وتصحيحها (أو القلق الذي يساورك للتعرف على كيفية تحميل برنامجك بحيث يمكن تشغيله على شبكة محلية).

## فليسقط كل من إعلانات FIELD و MEMVAR

يجب أن يتم تجنب استخدام كل من هذين الإعلانين أيضاً Memvar و Field كما سبقهما "العام" و "الخاص" ، فإنك باستخدام هذه الإعلانات لن تجهز "مصفريات" كما هي الحال لدى استخدام "الإعلانات" الأخرى ، بل إنك بدلاً من ذلك ، تثير "الجمبع" (برنامج التجميع الكبير) أن يفرض اعتبار الاسماء التي أدرجتها إما على أنها "حقول" ، أو على أنها "مصفريات ذاكرة".

إن إعلان "الحقل" هو علة في طريق البرمجة الجيدة ، إذ أنه يشجع المبرمج أن يكون كسولاً ، بحيث أن يسبق اسم كل حقل من حقول قاعدة البيانات بالاسم المطابق له . كما أن إعلان "مصفير الذاكرة" مفيد لكل من حائلي المصفريات "العصام" و "الخاص" ، وبما أننا اقترحنا عدم استخدام هذه الإعلانات ، فمن العبث محاولة استخدام هذين الإعلانين "حقل" و "مصفير ذاكرة".

## إعلان "محلي" LOCAL

إن هذه المتغيرات لا يمكن مشاهدتها إلا ضمن الوظيفة التي أعلنت من أجلها. ومع أن كلاً من هذين الإعلانين private و local قد يبدو مشابهاً للآخر في الوهلة الأولى ، إلا أن الفارق الكبير بينهما هو أن إعلان "محلي" لا يمكن مشاهدته في الوظائف ذات المستوى الأدنى.

وكذلك ، فإنك إذا أعلنت متغيراً ما على أنه "محلي" LOCAL ، إلا أنك لم تستطع له ذلك المتغير مستعين له قيمة الابتداء على أنها صفر ( ٠ ). وكذلك الحال ، فإنك إذا أعلنت مصفوفة محلية LOCAL array دون استهلاكها فإن كافة عناصرها ستعطي قيمة الصفر ( ٠ ) أيضاً.

وعلاوة على هذا ، فإن الإعلان العلني لمتغيرات "محلية" local ، تنشأ أيضاً عندما تمرر متغيرات معينة إلى وظيفة ما باستخدام القائمة اللغوية list syntax بدلاً من استخدام عبارة PARAMETERS. وسيعامل كل من المتغيرين "A" و "B" في المثال التالي على أنهما متغيرات "محلية".

```
function myfunc(a, b)
```

- وقد يكون هذا التركيب اللغوي مزعجاً بعض الشيء إذا لم تكن قد اعتدت على استخدامه سابقاً. إلا أن هناك عدة أسباب تفرض عليك استخدام هذا التركيب اللغوي واجتناب استخدام عبارة PARAMETER ومن هذه الأسباب ما يلي:
- إن استخدام خيار Local بدلاً من Private يعني سرعة في التنفيذ وصغراً في حجم الملف التنفيذي ، وذلك بسبب تصغير "جداول الرموز".



■ وبعد أن تعود على استخدام هذا التركيب اللغوية المقترح ستجد أن القاعدة اللغوية للإعلان الرسمي أكثر مرونة وسهولة في الاستخدام. وسيمكنك أن تستبطن بنظرة سريعة ما هي المتغيرات التي تقبلها وظائفك.

## مجال المتغيرات المحلية LOCAL

يبين المثال التالي مجال المتغيرات المحلية local:

```
function myfunc1
local mvar := 200
myfunc2 ( @mvar )           // pass by reference
? mvar                      // 400
return nil

function myfunc2(mvar)
mvar *= 2
return nil
```

وستعلن الوظيفة ( MYFUNC1 ) للمتغير MVAR على أنه "محلي" ، ثم تستدعي الوظيفة ( MYFUNC2 ) وتمرر الوظيفة MVAR بالإشارة. ومن الضروري القيام بذلك لأن المتغير MVAR لن يكون مشاهداً من قبل ( MYFUNC2 ). وهناك احتمال آخر يمكن القيام به هنا وهو أن تحمل ( MYFUNC2 ) القيمة الراجعة ، ثم يتم تعيينها بعد ذلك للمتغير MVAR.

## ملاحظات عن المتغيرات المحلية

■ يمكن تعيين المتغيرات "المحلية" في الوقت الذي يتم إعلانها فيه باستخدام عامل التحديد السطري.

ويجب الانتباه إلى عادة أمور أنشاء تعيين متغيرات "محلية". أولاً:

إذا استخدمت التركيب اللغوي التالي لتأسيس ثلاث متغيرات محلية Local :

```
Local x := y := z := 0
```

لأن متغير X فقط هو الذي سيكون محلياً LOCAL. أما المتغيران Y و X فسيُعاملان على أنهما متغيران خاصان PRIVATE. وإن الطريقة المناسبة لكتابة مثل هذا التركيب اللغوي هي ما يلي:

```
localo x := 0, Y := 0, Z := 0
```

وأما النقطة الثانية، فهي أنك لا تستطيع استخدام المتغير "المحلي" لتعيين متغير محلي آخر في العبارة ذاتها. وقد يتم تجميع هذا البرنامج (المشاهد أدناه) دون مشاكل تذكر إلا أنه يجب الانتباه العام أثناء تشغيل البرنامج و تنفيذه.

```
function pasword(string)
local x := len(string), midpoint := int((maxcol() - x) / 2)
```

والمشكلة هنا هي أن تعيين "نقطة وسط" MIDPOINT يعتمد على قيمة المتغير X، ولا يمكن أن يتم هذا في العبارة التي تم فيها تعيين المتغير X ذاته.

■ لذلك، فالحل لمثل هذه المشكلة أن تقسم هذه العبارة إلى عبارتين ذات متغير "محلي" LOCAL، كما يلي:

```
function pasword(string)
local x := len(string)
local midpoint := int(( maxcol( ) - x) / 2)
```

بل إننا نقترح في الواقع أن تخصص عبارة مستقلة لكل إعلان للمتغير "المحلي" بشكل مستقل على حدة حتى يتم الترحيب بشكل كامل.

■ عند إعلان متغير "محلي" Local في وظيفة ما، يجب أن يسبق هذا الإعلان أية عبارة تنفيذية (قد تتضمن أيضاً من المتغيرات التالية: Private و Public أو حتى Parameters). ولن يتم تجميع البرنامج في المثال التالي لأن عبارة متغير Private سبقت متغير Local، كما في المثال أدناه:

```
function myfunc
private whatever := 100
local mvar := 200
return nil
```

- إن المتغيرات المحلية Local تخفي كلاً من المتغيرات العامة Public والخاصة Privats وأي حق قاعدة بيانات يحمل الاسم ذاته. إلا أنها لا تلغي المتغيرات أو الحقول التي تم إعلانها باستخدام إعلانات "متغير الذاكرة" MemVar أو الحقل Field (والتي يجب ألا تستخدمها على أي حال ، كما يبين المثال التالي:

```
function main
private mvar := 5
test ()
? mvar // still 5
return nil
```

```
function test
local mvar := 1
? mvar // 1, not 5
return nil
```

- لا يمكن استبدال المتغيرات المحلية Local باستخدام ماكرو ، وذلك لما ذكرناه سابقاً بأنها ليس لها مدخلات في "جدول الرموز".

- ويجب استخدام الوظيفة VALTYPE( ) بدلاً من استخدام الوظيفة TYPE( ) لاختبار نوع المتغير المحلي Local ، إذا أن الوظيفة TYPE( ) لا يمكن أن تعمل إلا على العناصر التي لها مدخلات (قيم) في "جدول الرموز". وبما أن المتغيرات المحلية ليس لها قيم في "جدول الرموز" فلن يكون أي تأثير للوظيفة TYPE( ) عليها ، كما في المثال التالي:

```
function main
local mvar := 1
? type('mvar') // "U" (undefined)
? valtype(mvar) // "N" (numeric)
return nil
```

- لا يمكن حفظ المتغيرات المحلية Local أو اسمها من ملفات الذاكرة. MEM وهذا كذلك للسبب ذاته الذي أشرنا إليه آنفاً أنه ليس لها قيم في "جدول الرموز".

ويجب الانتباه الدقيق لهذه الحقيقة عند محاولة تحويل كل المتغيرات الخاصة Private إلى متغيرات محلية Local . وسنرى خلال حديثنا عن المصفوفات Array كيف يمكن حفظ المعلومات الإجمالية دون استرجاع ملف ذاكرة MEM.

■ على خلاف كل المتغيرات Public و Private (والتي هي محددة بالعدد ٢٠٨٤ متغير) فليس هناك حد للعدد الإجمالي لمتغيرات Local ضمن برنامجك، فيمكنك أن تضع أي عدد من المتغيرات المحلية.

## الإعلان الساكن STATIC

يشبه المتغيرات الساكنة STATIC ، فيما يتعلق بمشاهدتها ضمن الوظيفة التي تعلنها فيها إلا أنها تختلف عن المتغيرات المحلية لأنها تحتفظ بقيمتها خلال فترة تنفيذ البرنامج كلها. ولعل هذا المفهوم غريب على كثير من مطوري البرامج ، وسنحاول أن نبينه من خلال المثال التالي:

```
function main
for x := 1 to 1000
? counter()
next
return nil

function counter
static y := 0
return ++y
```

وسنرى أنه في كل مرة تنفذ فيها حلقة FOR...NEXT في الوظيفة ( Main متزايد القيمة الراجعة باستخدام وظيفة العداد ( Counter . أي ، بمعنى آخر: في المرة الأولى التي يتم فيها استدعاء وظيفة العداد ( Counter تصبح قيمة Y = صفراً ، وستتم زيادة هذه القيمة قبل تشغيلها إلى ١ ، والتي هي القيمة الراجعة من قبل وظيفة العداد ( Counter . وأما في المرة الثانية لاستدعاء العداد مستحفظ Y بقيمتها السابقة أي (١) وتصبح الوظيفة (٢) ، وهكذا.

والسبب في ذلك أنك عند تأسيس المتغير الساكن STATIC. فإن هذا السطر من البرنامج سيتم معالجته أثناء وقت التجميع ، وليس أثناء وقت التشغيل. وسيكون هذا سريعاً إذا ما قورن بإعلانات كل من متغير Public و Private إذ أن هذه تحتاج إلى إعادة تأسيس في كل مرة تدخل فيها الوظيفة ، بل إذا أعلننا متغيراً Y على أنه Local أو Private ، فإن قيمته ستعود إلى "1" في كل مرة نستدعي فيها العداد ( Counter ) ، والتي ستعود إلى "<" دائماً ، وهذا أبعد ما يكون عما قصدناه.

ويبدو هذا الأمر غير عادي لأننا اعتدنا أن يتم تنفيذ كل سطر من مسطور البرنامج في كل مرة ندخل وظيفة ما. إلا أنك إذا اتبعت خطوات عمل البرنامج باستخدام برنامج اكتشاف الأخطاء وتصحيحها Debugger ستلاحظ أن هذا البرنامج سيتجاوز إعلانات المتغيرات الساكنة STATIC ، لأنها ليست رموزاً تنفيذية . ولا يعتبر إعلان متغير ساكن STATIC ظاهرة الأهمية إلا في وقت التجميع فقط.

وكما هي الحال مع متغير Local فإنك إذا أعلنت متغيراً ساكناً STATIC دون تأسيسه فسيتم إعطاء هذا المتغير قيمة الصفر (0) ، وعلى غرار هذا فإن أية عناصر في مصفوفة ساكنة غير مؤسسة سيتم تأسيسها بشكل آلي لتأخذ القيمة صفر (0) ذاتها أيضاً.

## مجال المتغيرات الساكنة

سنبين في المثال التالي مجال اثنين من المتغيرات الساكنة:

```
function main
static y := " testing "
for x := 1 to 100
  ? myfunc( ) , y
next
return nil
```

```
function myfunc
static y := 100
return -y
```

إن خيار ( ) Main يعلن متغير Y على أنه متغير ساكن ، ويقوم بتنفيذ حلقة FOR...NEXT التي تستدعي وظيفة ( ) MyFunc. كما أن وظيفة ( ) MyFunc تعلن المتغير Y على أنه متغير ساكن ، وتؤمسه على القيمة (١٠٠) أثناء وقت التجميع. وستزيد وظيفة ( ) MyFunc في كل مرة يتم استدعاؤها فيها قيمة Y وترجع تلك القيمة. وبما أن Y هو متغير ساكن مستحفظ بقيمتها للمرة التالية التي يتم استدعاء وظيفة ( ) MyFunc فيها ، وتجدر الإشارة إلى الأمر الحام هنا وهو أن لسختي المتغير Y ستكونان مشاهدين ضمن وظيفتهما المحدتين.

### ملاحظات على المتغير الساكن STATIC

- وكما هو الحال في المتغيرات المحلية ، فعندما تعلن عن متغير ساكن static في وظيفة ما يجب أن يسبق أية عبارات تنفيذية (والتي تشمل كلا من المتغيرات Private و Public و Parameters). ولن يتم تجميع البرنامج التالي لأن Public مسقت العبارة STATIC ، كما في المثال التال :

```
function counter
public mvar := 'test'
static mcounter := 0
return ++mcounter
```

- كما يمكن أن تعلن متغيرات Static أيضاً قبل عبارة الوظيفة الأولى أو الإجراء الأول في ملف برنامج PRG. وسينج هذا لاحقاً.

- تحت كل من المتغيرات Static و Local الأولية قبل كل من متغيرات . private public وأي حقول من حقول قواعد البيانات تحمل الاسماء ذاتها. إلا أن هذه المتغيرات لا تلغي المتغيرات أو الحقول التي تم إعلانها باستخدام أي من متغيرات Memver أو متغير Field.

- لا يمكن استبدال متغيرات STATIC بمأكرو ، كما هي الحال في متغيرات LOCAL ، إذ أنها لا توجد لها قيم في "جول الرمز".

- يجب استخدام خيار ( UALTYPE ) بدلاً من خيار ( TYPE ) لاختبار متغير STATIC ، كما أشرنا سابقاً ، إذ أن خيار ( TYPE ) يعمل فقط إذا كان للمتغير قيمة في " جدول الرموز " . وبما أن كلاً من متغيرات STATIC و LOCAL ليس لها قيمة في " جدول الرموز " سيكون نوعها دائماً "غير محدد" ( Undefined ) "U".
- لا يمكن حفظ متغيرات STATIC أو استرجاعها من ملف ذاكرة (MEM).
- على خلاف كل من متغيرات PUBLIC و PRIVATE ليس هناك أية حدود للعدد الإجمالي من المتغيرات السكينة STATIC ضمن أي برنامج من البرامج.

## المتغيرات السكينة على مدى الملف

إذا أعلنت متغيرات سكينة قبل عبارة أية وظيفة Function أو إجراء Procedure سيصبح مجال هذه المتغيرات على مدى الملف بكامله. وتصبح مشاهدة من قبل جميع وظائف ذلك البرنامج. ويمكن اعتبار هذه المتغيرات السكينة على أنها متغيرات عامة محدودة "limited public" ، وهي مشابهة للمتغيرات العامة ، ألا أنها الملف ذلك البرنامج فقط.

ويبين المثال التالي مبدأ (وقوة) المتغيرات السكينة على مدى الملف جميعه. ولدينا هنا ملفان لبرنامجين هما: MAIN.PRG و SCRNSAVE.PRG .

```
/* MAIN.PRG_must be compiled with /N option */
function main
@ 0, 0, maxrow( ), maxcol( ) box replicate ( " ", 9 )
gsavescm( )
inkey(2)
croll( )
@ 12, 20 say " you are staring at a mostly empty screen"
@ 13, 20 say "press any key to restore previous screen"
inkey(o)
grstscrm( )
return nil

* eof main.prg

/* ----- */
```

```
/* SCRNSAVE.PRG-must be compiled with /N option */
static buffer
```

```
function grestscm(t, l, b, r)
/* establish default window parameters if not passed */
t := if(t == NIL, 0, t)
l := if(l == NIL, 0, l)
b := if(b == NIL, maxrow(), b)
r := if(r == NIL, maxcol(), r)
buffer := { t, l, b, r savescreen( t, l, b, r) }
return nil
```

```
function grestscm
restscreen( buffer[1], buffer[2], buffer[3], buffer[4], buffer[5] )
return nil
* eof scrnsave.prg
```

إن الوظيفة ( Main ) تملأ الشاشة بنجوم جميلة تستدعي الوظيفة ( GSaveScm ) وهي وظيفة يختوي عليها برنامج يسمى SCRNSAVE.PRG ، وينشئ هذا البرنامج مصفوفة من خمسة عناصر ، تتطابق العناصر الأولى منها مع أعلى الشاشة ، ويسارها ، ويمنها ، وأسفلها ، وإحداثيات مناسبة للذاكرة الشاشة التي يراد حفظها . وأما العنصر الخامس والأخير فيحتوي على مختريات الحقيقية من ذاكرة الشاشة . وتحفظ هذه المصفوفة في متغير ساكن على مدى الملف يسمى BUFFER والذي لا يمكن مشاهدته سوى من خلال الوظيفة ( GSaveScm ) والوظيفة ( GRestScm ) . وإذا حاولنا التوصل إلى هذه الذاكرة المؤقتة BUFFER من الوظيفة ( Main ) فإن البرنامج سيتوقف ويتحطم بسرعة هائلة .

ويعود التحكم إلى الوظيفة ( Main ) والتي تسمح الشاشة وتعرض رسالة وتنتظر منك أن تضغط على مفتاح من المفاتيح على لوحة المفاتيح . وتعمل الوظيفة ( Main ) على استدعاء الوظيفة ( GRestSem ) لاسترجاع الشاشة كما كانت عليه من قبل . وتشير هذه الوظيفة إلى مصفوفة الذاكرة المؤقتة BUFFER على مدى الملف ، بحيث تجلب إحداثيات الشاشة بلطف من العناصر الأربعة الأولى ومختريات الشاشة من العنصر الخامس . والذي حققناه في هذا المثال البسيط هو عملية "الكيسلة" وهو أكثر من كلمة تقال ..



## الكبسلة Encapsulation

إن كليبر من البرامج التي يمكن تغيير شكل المتغيرات فيها من شكل إلى آخر. ومع أن هذه الميزة قد تكون من المزايا الرائعة التي تتميز بها كليبر عن سائر لغات البرمجة الأخرى ، إلا أنها قد تكون من الأمور المزعجة جداً أحياناً ، وبين المثال التالي كيف يمكن أن يسبب تغيير شكل متغيرات البيانات شيئاً من الإزعاج:

```
function whatever
private x
x := 5
whatever2( )
x := x * 5    // crashes because X is now a character string
return x
```

```
function whatever2
x := "now I am a character string"
return nil
```

إن المتغيرات الساكنة الموجودة على مدى الملف جميعه تمكنت من "كبسلة" البيانات مع الوظائف التي تريد التوصل إليها فعلاً فقط. وباستخدام طريقة "الكبسلة" يمكنك أن تجعل برنامجك على شكل وحدات مترابطة وكذلك تمكنت من حذف الأخطاء البرمجية المزعجة بأن تقلل من إمكانيات "الإيقاف" المؤقت للمتغيرات بحيث يتم الكتابة فوقها.

وينبغي الانتباه إلى أن هذا التركيب يشكل نوع طبقة الهدف object class والذي لايفضل في الغموض عن ومجموع كل من "البيانات" و "الشيفرة" ، فالبيانات هنا هي الذاكرة المؤقتة للشاشة و الشيفرة التي تعمل عليها وتتألف من كل من وظيفتي الحفظ و الاسرجاع كما كان.

وعندما تزداد معرفتك عن المصفوفات التي يمكن تغيير حجمها بشكل ديناميكي ، يمكنك استخدامها مع إعلانات المتغيرات الساكنة على مدى الملف لإعداد وظائف وحدات "قابلية التطبيق فوق بعضها" stack-based والتي تدهشك بفعاليتها واختصارها للوقت وقدرتها.

أما الفائدة الأخرى لاستخدام إعلان متغير ساكن على مدى ملف بأكمله فهو حذف المتغيرات العامة من نوع PUBLIC من برنامجك ، وسيمكنك هذا من تصغير حجم "جدول الرموز" (الملف التنفيذي EXE). كما يمكنك من تنفيذ برنامجك بسرعة أكبر. إلا أن الأهم من ذلك هو أن تحول دون تغيير المتغيرات العامة Public بالخطأ (أو لو قدر الله أن تحوّل RELEASE).

### متغير تحذير ساكن على مدى الملف

لعلك تذكر من قراءتك التي تقدمت في هذا الكتاب أنه إذا استخدمت المتغيرات الساكنة على مدى الملف فيجب أن تقوم بتجميع البرنامج باستخدام خيار /N وكثير من المبرمجين يقعون في هذا الخطأ وينسون استخدام هذا الخيار ، ولاداعي لأن تركز أكثر من هذا على هذا الموضوع ، فيجب الانتباه له تماماً ، واستخدام الخيار /N.

ولدى استخدام الخيار /N ينشئ كليبر "إجراء بدء تشغيل ضمني للملف البرنامج المطلوب تشغيله" ، ويقوم هذا الإجراء بتعطيل دور المتغيرات الساكنة على مدى الملف تعطيل تاماً. ولتضرب لك مثالاً على هذا كما يلي:

```
/* TEST .PRG */

static marray_ := { 'Lou' , 'Joe' , 'Paul' }

function func1
? marray_[1]
func2( )
return nil

function func2
? marray_[2]
func3( )
return nil

function func3
? marray_[3]
return nil
```

وسيعمل هذا البرنامج بشكل ممتاز إذا استخدمت خيار الN/، أما إذا لمستخدم استخدام هذا الخيار. فإن كليبر سينشئ "إجراء بدء تشغيل ضمني" يسمى Test وسيكون مجال المصفوفة المسماة MARRAY محصوراً فقط على هذا الإجراء الوهمي المسمى TEST.

كما يجب الانتباه أيضاً إلى حالة أخرى وهي الإعلان المكرر. فلنفرض أنك أعلنت متغيراً محلياً Local. لم قررت بعد ذلك أن تجعل هذا المتغير ساكناً Static على مدى الملف كله إذ يجب أن يكون مشاهداً في وحدات البرنامج الأخرى في ذلك البرنامج. فيجب أن تعلم أن ذلك المتغير ساكن Static فوق أول وظيفة لذلك البرنامج ولا تنسى أن تزيل الإعلان المحلي Local، إذ أنه إذا لم نستخدم المتغير الساكن ويسبب لك مختلف أنواع الإزعاجات. وتأمل المثال التالي:

```
static counter := 0

function main
local counter := 1 // whoops! forgot to delete this one
? counter          // 1-looking at the LOCAL
myfunc()
return nil

function myfunc
? counter          // o-looking at the STATIC
return nil
```

ويمكنك أن تشاهد الاضطراب الكبير الذي سيحدثه لك هذا الأمر، لذلك يجب الانتباه إلى ضرورة حذف عبارة المتغير المحلي Local فوراً إذا قررت تغيير متغير محلي إلى متغير ساكن على مدى الملف.

## تأسيس المتغيرات الساكنة/إعادة تجهيزها

يمكن تعيين متغيرات ساكنة في الوقت ذاته الذي يتم إعلانها فيه باستخدام عامل التحديد السطري in-line assignment، إلا أنه يجب أن تستخدم الثوابت البسيطة لتحديد لها. ولا تقبل استدعاءات الوظائف لأنه قد تم تأسيس المتغيرات الساكنة قبل وقت التنفيذ،

وسنبين في المثال التالي كيف أن متغير الذاكرة MVAR لا يمكن تأسيسه لأنه لا يمكن تقييم وظيفة التاريخ ( DATE ). إذ أنك لم تشغل البرنامج بعد .

```
static mvar := date()
```

إذا اضطرت لتعريف وظيفة ما على أنها متغير ساكن فيجب أن تقوم بذلك أثناء وقت التنفيذ بدلاً من أثناء وقت التجميع لأنك إذا فعلت ذلك سيكون أمامك خياران هما:

١) دمج الاختبار "NILTest" لتقرير ما إذا قد تم تأسيس المتغير الساكن STATIC أم لا وذلك على النحو التالي:

```
function counter
static y
if y == NIL
  y := date()
endif
return ++y
```

وإن انحدر الواضح لهذه الطريقة هو أنك ستواجه جزء الأداء عند تنفيذ العبارة الشرطية IF في كل مرة تالية تستدعي فيها تلك الوظيفة.

٢) اجعل المتغير ساكناً على مدى الملف ، ثم اكتب وظائف مستقلة لتتوصل إليه وتأسيسه، وإن استخدام هذه الطريقة سينتج برنامجاً شبيهاً بما يلي:

```
STATIC mvar

function initcount
mvar := date()
return nil

function counter
return mvar++
```

ولاشك أن الطريقة التالية هي أفضل بكثير من الطريقة الأولى (لاحظ أيضاً أنه يمكنك استخدام إعلان INI لتؤسس المتغيرات الساكنة من هذا النوع).

## الوظائف الساكنة Static Functions

لاحظنا أن الإعلان الساكن يعطينا القدرة على "إخفاء" البيانات عن الوظائف الأخرى. ويمكنك أيضاً استخدام "السواكن" هذه لإخفاء الوظائف ذاتها عن الوظائف الأخرى. وإن إعلان وظيفة ما على أنها ساكنة يحدّ رؤيتها فقط بحيث لا ترى إلا من قبل الوظائف الأخرى الموجودة في ملف البرنامج ذاته. ويحد هذا إلى حد كبير من تعارض الأسماء الوظائف.

ولعل أحد الأمثلة الرئيسة على تعارض الأسماء هو الوظيفة ( Center ) ، إذ أن لكل مبرمج طريقته الخاصة في استخدام هذه الوظيفة. وبالتالي فإن الركيب اللغوي يختلف اختلافاً كبيراً ومتفاوتاً بحيث يسبب مثل هذا الاضطراب.

إلا أنك تستطيع الآن إخفاء وظائفك هذه عن وظائف الآخرين بإعلانها على أنها "ساكنة". ويمكن اعتبار المثال التالي في ملفي برنامجين مستقلين أحدهما هو "MAIN.PRG" والآخر هو "FUNCS.PRG" على النحو التالي:

```
/* MAIN.PRG */
function main
whatever( )
center ( 16, "Ouch!")      // run-time error
return nil

* eof main.prg
/* ----- */
/* FUNCS.PRG */
function whatever
center( 17, "this is a test" )
return nil

static function center(row, msg)
@ row, int (( maxcol ( ) + 1 - len ( msg ) ) / 2 ) say msg
return nil

* eof funcs.prg
```

فإن وظيفة ( Center ) لن تكون مشاهدة إلا للوظائف والإجراءات الأخرى ضمن ملف برنامج FUNCS.PRГ. فعندما تستدعي الوظيفة ( whatever ) من البرنامج الرئيسي MAIN.PRГ فلن تكون هناك أية مشكلة تواجهك عندما تستدعي هذه الوظيفة وظيفة ( Center ) إذ أنهما كلاهما في البرنامج ذاته ، إلا أنك عندما تستدعي وظيفة ( Center ) مباشرة من ملف البرنامج الرئيسي MAIN.PRГ فستعوق البرنامج عن العمل فوراً.

ويمكنك باستخدام الوظائف الساكنة استخدام عدداً من الوظائف لحمل الاسم ذاته خلال برنامجك كله ، طالما أنها موجودة في ملفات برامج مستقلة.

وإذا كنت من المبرمجين الذين يعملون ضمن مجموعة مبرمجين فإنك ستستمتع جداً بالوظائف الساكنة وليس لأنها تحول دون تعارض الأسماء فقط ولكن لأنها تبسط توثيق البرامج أيضاً ، وتصور نفسك تعمل على وحدة من وحدات البرنامج تحتوي على عدد كبير من الوظائف.

```
function entry(a, b, c, d)
*
return nil

static function func1()
*
return nil

static function func2()
*
return nil

etsetera
```

وعندما يحين الوقت لتوزيع وحدتك من البرنامج على المبرمجين الآخرين فلن تحتاج إلا لتوثيق المتغيرات اللازمة للوظيفة ( Entry ) فقط ، ولن يكون المبرمجون الآخرون بحاجة لمعرفة أي شيء عن الوظائف الساكنة والتي تستخدم فقط داخل ملف برنامجك الخاص ، ولن يكون هناك أي احتمال ، ولو بسيط ، أن تتضارب أسماء وظائفهم وتتعارض مع أسماء الوظائف التي سميتها أنت.

### قاعدة عامة

عندما تريد تحديد ما إذا كانت وظيفة ما تستخدم على أنها ساكنة : مثل نفسك السؤال التالي : "هل أحتاج إلى استدعاء هذه الوظيفة من خارج ملف البرنامج الحالي؟" فإذا كان الجواب سلباً ، فيمكن أن تضع هذه الوظيفة على أنها وظيفة ساكنة Static.

### تحذير

إذا استخدمت أيّاً من الوظائف التالية : تحرير مذكورة ( MEMOEDIT ) أو الوظيفة ( ACHOICE ) ، أو الوظيفة ( DBEDIT ) باستخدام وظيفة يحددها المستخدم فلن يمكنك إعلان الوظيفة التي يحددها المستخدم على أنها ساكنة إذ أن هذه الوظائف الثلاث المذكورة تعتمد أساساً على "جدول الرموز". وإن الوظائف الساكنة ليس لها مدخلات/قيم في جدول الرموز العامة ، فيرجى الانتباه لهذه النقطة.

ولبن هنا على سبيل المثال وظيفة تم تحديدها من قبل المستخدم وارتبطت بالوظيفة ( ACHOICE ) وهي تعالج كلاً من مفاتيح **Enter** و **Esc** و مفتاح المسافة **Spacebar**.

```
#include "inkey . ch"
#include "achoice . ch"
function main
local marray := { 'one' , 'tow' , 'three' } , ele
scroll ( )
ele := achoice( 11,38,13,42, marray , .t. , 'MyFunc' )
return nil

static function myfunc( status , curr_elem , curr_row )
local key := lastkey ( )
if key = K_ESC
return AC_ABORT
elseif key = K_ENTER
return AC_SELECT
elseif key = 32
@ 20,0 say "You pressed spacebar ! Boy am i smart !"
```

```

inkey (0)
scroll ( 20, 0, 20, 36, 0 )
endif
return AS_CONT

```

تجمع هذا البرنامج وإربطه ، ثم اضغط على قضيب المسافات ، ولن يحدث أي شيء. لم احذف كلمة static من إعلان MyFunc() ، وأعد تجميع البرنامج من جديد ، ثم حاول الضغط على قضيب المسافات مرة ثانية وانظر ماذا يحدث.

## وظائف التأسيس INIT

تتمتع الوظائف التي أعلنت على أنها تأسيسية INIT بصفات متميزة جداً إذ أنها تنفذ فور البدء بتشغيل البرنامج ، وهذه الصفة تجعل هذه الوظائف مثالية لتحديد متغيرات ساكنة STATIC يجب أن تفرض قيمة ما تعود من قبل وظيفة ما.

وبين البرنامج التالي استخدام وظيفة التأسيس INIT ، ومع أنها تظهر الوظيفة الأساسية ( Main ) قبل وظيفة ( InitDate ) لأن هذه الوظيفة سيتم تنفيذها أولاً ، وذلك لأنها تعين تاريخ النظام إلى المتغير المسمى THEDATE.

```

static thedate      // file-wide

function test
? "TODAY's date : ", today ( )
// ...
return nil

init function initdate
thedata := date ( )
return nil

static function today
return thedate

```

إذا استخدمت وظيفة INIT في أكثر من ملف واحد في برنامجك فإنها ستنفذ فور بدء تشغيل البرنامج ، وفي هذه الحالة سيتم تنفيذ الوظائف بالترتيب الذي ربطت به بالبرنامج.



### تحذير

إذا قُورِت استخدام وظائف INIT فليجب الانتباه إلى أنها ستفقد قبل تنفيذ برنامج "معالج الأخطاء" ERRORSYS.PRГ في كليير ، وهذا يعني أنه إذا وقع خطأ ما في أي وظيفة من الوظائف فستحصل على رسالة خطأ لا معنى لها على الإطلاق.

### ملاحظة هامة

عندما تسبق كلمة INIT الإعلان عن وظيفة Function أو إجراء Procedure فستفقد هذه الوظيفة أو الإجراء قبل أول عبارة قابلة للتنفيذ في برنامجك. ويمكن استخدام مثل هذه الوظائف لاستهلال أهداف objects أو متغيرات ساكنة على عرض الملف ، ولفتح سجل وماشابهه.

## وظائف الخروج Exit Functions

تحتوي هذه الوظائف لقيضة لوظائف التأسيس ويتم تنفيذها بعد تنفيذ آخر عبارة تنفيذية في برنامجك. وهذه الوظائف مفيدة في حفظ معلومات الإعداد والتهيئة ، وإنهاء جلسة عمل الاتصالات ، وإغلاق ملف تسجيل عمليات وهكذا.

## سير خطوات التحميل/الخروج من كليير

عند البدء بتشغيل برنامج ، سيقوم كليير بتنفيذ كل الخطوات التالية:

- تأسيس أي متغيرات ساكنة.
- استدعاء وظائف التأسيس INIT.
- استدعاء برنامج أخطاء النظام ( ERRORSYS ) لتأسيس عمليات معالجة الأخطاء.

- استدعاء الوظيفة الأولى ، أو وظيفة الدخول.
- ولدى الإنتهاء من العمل في البرنامج ، ستحدث الخطوات التالية:
- استدعاء أي وظيفة من وظائف الخروج EXIT .
- إغلاق أي ملف مفتوح تتم معالجته.
- مسح الذاكرة التخليية (VM).
- الخروج إلى نظام التشغيل.

## الوحدات البرمجية MODULARITY

بعد أن تعرفنا على استخدام المتغيرات وتطبيق نطاق المتغيرات بشكل واضح وأصبحنا جاهزين لاستخدامها ، فقد أصبحت برامجنا على شكل وحدات. وسنناقش في هذا القسم وظائف الوحدات المتوفرة في كليب.

استحوذ الإصدارات السابقة من كليب على وسائل تمكن المبرمج من حفظ ضوابط الألوان واسترجاعها كما كانت باستخدام الخيار (SETCOLOR) وكذلك خيار مكان المؤشر (ROW,COL). والشكل الموجود على الشاشة (SAVSCREEN) إلا أننا لنستطيع الآن حفظ الضوابط العامة للبرنامج مثل كسل من DECIMALS و SOFTSEEK وغيرهما كحجم المؤشر والمفاتيح "الساخنة".

ولحسن الحظ فقد أوجد الإصدار الجديد من كليب حلاً ناجعاً لهذه المشاكل باستخدام الوظائف الجديدة التالية وهي : ( SET( ) و ( ESTCURSOR( ) و ( SETKEY( ) ، وستحدث عن كل منها بالتفصيل فيما يلي:

### الوظيفة SET( )

تقبل هذه الوظيفة متغيرين هما:

- الأول : هو ساكن يمثل الضبط الذي تريد التماسؤل عنه و / أمر تغييره. يبحث عن خيار SET.CH الموجود في البرنامج لتطلع على قائمة كاملة بسواكن البيان manifest constants و مصطلحات الاسماء سهلة التذكر جداً كما سمرى في المثال التالي أدناه.

- أما المتغير الثاني الاختياري فهو بمثابة قيمة تغير الضبط إلى الحد الذي تريده. لاحظ المثال التالي أدناه ، والذي يضبط خيار DELETED ON.

ويمكنك أيضاً استخدام خيار منطقي "حقيقي" مع أنه متغير ثالث للوظيفة SET\_ALTFILE و SET\_PRINTFILE (و الذي يقابل كلاً من أمري SET ALTERNATE TO و SET PRINTER TO على التوالي ) وسيجعل هذا الأمر ملف الهدف مفتوحاً إذا وجد ، وهذا تحسين رائع على الإصدارات السابقة من كليب بحيث يمكن إعادة تجهيز ملف الهدف من لا شيء.

## الوظيفة ( ) SETCURSOR

تعمل هذه الوظيفة على غرار الوظيفة ( ) SETCOLOR إلا أنها تتعامل مع حجم المؤشر المستخدم ، فإذا لم تقرر متغيراً فإنها تتضمن الحجم الحالي للمؤشر والذي يمكن أن يكون أحد خمسة أنواع هي كما يلي:

وصف المؤشر		تحت القادر المشارك الموجودة في ملف SETCURS.CH
SC_NONE	لامؤشر ( لا يوجد )	
SC_NORMAL	عادي ( شرطة معوجة - وامضة )	
SC_INSERT	إلحام ( نصف كتلة سفلية )	
SC_SPECIAL1	كتلة كاملة	
SC_SPECIAL2	نصف كتلة عليا	

فإذا مرت متغيراً فإن ( ) SETCURSOR ستغير شكل المؤشر إلى الحجم المطلوب طيلة مدة الانتظار حتى الإعادة إلى القيمة الحالية.

## وظيفة ضبط المفتاح الساخن SETKEY()

تشبه هذه الوظيفة وظيفة SET() القدية ، وتُحكك من تغيير حالة مفتاح ساخن لأية قيمة من قيم INKEY ، وهي تقبل متغيرين:

- المتغير الأول : هو رقمي لقيمة INKEY للمفتاح الذي يراد اختياره. وبدلاً من الإشارة إلى الأرقام مباشرة ، فإننا نقترح استخدام ثوابت البيان التي يحتوي عليها ملف INKEY.CH كما سنبين أدناه.
- المتغير الثاني الاختياري فيمكن أن يكون أحد شيئين (أ) كتلة شيفرة يمكن ربطها بعد ذلك بالمفتاح ذاته ويمكن تقييمها كلما ضغطت على المفتاح احدد أو (ب) قيمة الصفر NIL والتي توقف عمل هذا المفتاح الساخن مباشرة. أما المبرمجون الذين لا يرغبون استخدام كتلة الشيفرة ، فيمكنهم الاستمرار في استخدام طريقة أمر SET KEY لضبط حالة المفتاح. وسنبين المثال الموضح أدناه كلاً من هاتين الطريقتين.

وتعتمد الوظيفة SETKEY() القيمة إلى الصفر NIL إذا لم يكن المفتاح مفتاحاً ساخناً أما إذا كان المفتاح ساخناً ، فعتمد هذه الوظيفة كتلة الشيفرة المرتبطة بهذا المفتاح. ويمكنك عندئذ إعادة تعيين كتلة الشيفرة إلى المفتاح عند الانتهاء من استخدامه.

مثال :

```
#include "setcurs.ch"      // necessary for cursor constants
#include "inkey.ch"        // necessary for keypress constants

function main
// statements
myfunc()
// statements
return nil

function myfunc
local oldcurs := setcurs(SC_NONE)    // turn off cursor
local oldexact := set_SET_EXACT, .T.) // set exact on
```

```
// note : using SET KEY command to set F1 status below
local oldf1 := setkey(K_F1)
// this shows how you could structure the SETKEY() code block
local oldf10 := setkey(K_F10, { | p,l,v | whatever(p,l,v) } )
set key K_F1 to subhelp
//
// body of function
//
setcursor( oldcursor ) // restore previous cursor status
set( _SET_EXACT, oldexact ) // restore previous exact status
setkey( K-F1 , oldf1 ) // restore previous F1 status
setkey( K-F10 , oldf10 ) // restore previous F10 status
return nil
```

## تشغيل بت الوميض وإيقافه Blink Bit

يجب أن نتحدث عن الوظيفة ( SETBLINK ) طالما أننا نتحدث عن موضوع وحدات البرمجة في كليبر. يتساءل كثير من المبرمجين عن كيفية الحصول على ألوان خلفية مسطرة (خاصة بلون أصفر). وإن لدى المبرمج خيارين هما: لوحة أمامية وامضة ، أو خلفية مسطرة ويمكن أن يختار أيهما يشاء.

إذا وضع بت الوميض في وضعية الإيقاف ، يمكنك أن تحصل على خلفية مسطرة (على حساب اللوحة الأمامية الوامضة) ، ولاتحترق هذه خسارة كبيرة. ولا ننسوي إصدارات كليبر السابقة على هذه الوظيفة في حين أن وظيفة كليبر 5.x SETBLINK() تجعلك تقوم بهذا العمل بسهولة متناهية.

إن الوظيفة ( SETBLINK ) تم تركيبها على غرار الوظيفة ( SETCOLOR ) أي أنه يرجع دائماً إلى الضبط الحالي لبت الوميض ، كما يمكن أن يقبل اختيارياً المتغير المنطقي الذي يضببط حالة بت الوميض. ويرأوح المثال التالي بت الوميض بين وضعيني التشغيل/الإيقاف للحصول على خلفية صفراء:

```
function main
local oldblink := setblink(.f.)
@@ 0,0,maxrow(),maxcol() box "*****" color "a/n/gr"
```

```
inkey (0)
setblink( oldblink )
return nil
```

## وظيفة اختيار اللون (COLORSELECT())

إذا كنت تحتاج بشكل مستمر إلى تغيير ضوابط اللون (مثلاً : السلسلة الراجعة بالوظيفة (SETCOLOR()) لتحديد أحد ضوابط اللون ، فإليك ستحب هذه الوظيفة دون أي شك. فتمتلك الوظيفة ( COLORSELECT ) من تنشيط واحد من خمسة تجهيزات للألوان دون تغيير قيمة الوظيفة ( SETCOLOR ). وللتبسيط مثلاً ، يمكنك استخدام ثوابت الإعلان الموجودة في ملف ترويسة COLOR.CH التي يحتوي عليها كليب ، وهي كما يلي:

القيمة	ثابت البيان manifest constant
0	CLR_STANDARD
1	CLR_ENHANCED
2	CLR_BORDER
3	CLR_BACKGROUND
4	CLR_UNSELECTED

ويبين البرنامج التالي كيفية استخدام الوظيفة ( COLORSELECT ) :

```
#include "color.ch"

function main
setcolor ( 'w/r , +w/b , , +gr/g' )
? colorselect( CLR_ENHANCED )
? "displays bright white on blue"
? colorselect( CLR_UNSELECTED )
? "displays yellow on green"
? colorselect( CLR_STANDARD )
? "displays white on red"
return nil
```





## التقليل من أمر SELECT

تري ماهي مساوىء أمر SELECT ؟ فقد تبدو على الظاهر أنها ليست ضارة إطلاقاً. ويستخدمها المبرمج عادة لاختيار منطقة عمل على أخرى غير التي يعمل فيها بحيث تؤثر كافة العمليات المتعلقة بقاعدة البيانات على ملف قاعدة بيانات محدد.

إلا أن أمر SELECT قد يحدث أخطاء خفية في البرامج. وأمسوا ما في هذه الأخطاء الخفية أنها لا توقف عمل البرنامج ذاته بل بدلاً من ذلك ، فهي تسبب الحصول على نتائج لا تتطابق مع التوقعات التي تتوقع من برنامجك. انظر المثال المبين أدناه:

```
use child index child new
use parent new
do while ! eof( )
    select child
    seek parent->name
    if found( )
        do while child->name == parent->name
            delete
            skip
        enddo
    endif
    skip
enddo
```

لقد تأثر كثير من المبرمجين من هذه المشكلة مرة واحدة على الأقل. هل يمكن أن ترى الخطأ في البرنامج؟ فالمشكلة هنا هي أن البرنامج نسي إعادة اختيار "قاعدة بيانات الأب" (parent) بعد حلقة DO WHILE الرئيسية (وليس هذا الأمر واضحاً للجميع كما يبدو). لذلك فإن قاعدة البيانات (الأبن) تصبح هي الملف التحكم بالحلقة Loop وليس هذا بالضرورة ما يريده المبرمج من البرنامج.

ولا بد من مراجعة عامل البديل ( ">" ) قبل التخلص تماماً من العبارة SELECT. ويستخدم المبرمجون عادة هذا العامل للإشارة إلى أسماء ملفات موجودة في منطقة عمل محددة. إلا أن هذا العامل يمكن استخدامه للإشارة إلى أي تعبير في كليب طالما

أنه سبق بهذا العامل الذي وضع بين قوسين. فإذا أشار العامل إلى منطقة مختارة فإنه مختار المنطقة المحددة بشكل آلي ويقوم بتنفيذ العملية المطلوبة فيها. ثم يعود لاختيار منطقة العمل السابقة آلياً أيضاً ، وبهذا تستطيع أن ترى أن العامل هذا يجعل العبارة SELECT زائدة أو غير ضرورية.

### ملاحظة

ليس هذا التصرف غريباً على كليب 5.x، إلا أن كثيراً من المبرمجين لا يعلمون عن وجوده.

إن أحد أفضل الأشياء التي يمكن استخدامها مع العامل ذي الاسم المستعار هي الوظائف الجديدة في كليب والتي تبدأ بـ db\*. وقد تضمن كليب مجموعة كاملة من وظائف قواعد المعلومات التي تقابل الأوامر المستخدمة في قواعد البيانات المختلفة كما بين فيما يلي :

الوظائف التي تبدأ بـ db	الأمر المطابق
dbAppend()	APPEND BLANK
dbClearFilter()	SET FILTER TO
dbClearRel()	SET RELATION TO
dbCloseArea()	USE
dbCommitAll()	COMMIT
dbCreateIndex()	INDEX ON ... TO ...
dbDelete()	DELETE
dbGoBottom()	GO BOTTOM
dbGoto(<n>)	GOTO <n>
dbGoTop()	GO TOP
dbUseArea(...)	USE <n> ...
dbRecall()	RECALL
dbReindex()	REINDEX
dbSeek(<exp>)	SEEK <exp>
dbSelectArea(<n>)	SELECT <n>
dbSetIndex([<n>])	SET INDEX TO [<n>]
dbSetFilter()	SET FILTER TO ...
dbSetOrder(<n>)	SET ORDER TO <n>
dbSetRelation()	SET RELATION TO ...

الجدول مستمر من الصفحة السابقة....

الوظائف التي تبدأ بـ: db	الأمر المطابق
dbSkip([n])	SKIP [<n>]
dbUnlock()	UNLOCK
dbUnlockAll()	UNLOCK ALL
dbPack()	PACK (use with caution !)
dbZap()	ZAP (use with caution !)

### تحذير

لقد أضيف خيار "التأكد من وجود أخطاء" في كليب 5.2 إلى هذه الوظائف المذكورة. ويجب عدم استخدام هذه الوظائف ما لم تكن قد فتحت ملف قاعدة بيانات في منطقة العمل الحالية.

وقد تم توثيق هذه الوظائف جميعها في كليب ، في ملف دليل لورتون ويمكنك التعرف عليها بشكل أكبر باستخدام الأوامر ذاتها ، وتجميع برنامجك باستخدام خيار /P ، واختبار النتائج التي يتم تجميعها في ملف PPO .

لقد تم استخدام الوظائف الجديدة التالية إلى جانب استخدام عوامل الاسم المستعار بحيث يصبح برنامجك أكثر قوة وفعالية وتوثيقاً وذلك بعدم الحاجة إلى عبارات اختبار SELECT علنية. فعل سبيل المثال ، نبين فيما يلي البرنامج السابق عن دليل الابن/والد دون استخدام عبارة إخراج SELECT:

```
use child index child new
use parent new
do while ! parent 0 > ( eof() )
    if child->( dbseek(parent->name) ) // no need to use FOUND()
        do while child->name == parent->name
            child->( dbdelete() )
            child->( dbskip() )
        enddo
    endif
    parent->( dbskip() )
enddo
```

```

enddo
endif
parent->( dbskip( ) )
enddo

```

ولاشك أن هذا العمل يستدعي مزيداً من الكتابة ، إلا أن الوقت الإضافي القليل الذي تقضيه على أعمال البرمجة سيخفف عنك الكثير من الوقت اللازم لصيانة برامجك لاحقاً. وليس هذا التركيب اللغوي أكثر أمناً وسلامة من أن تذكر أن تعيد اختيار منطقة العمل الصحيحة بعد استخدام عبارة SELECT ، إلا أنه أيضاً ذاتية التوثيق إذ يمكنك بلمحة سريعة ماهي منطقة العمل المناسبة للعامل المناسب.

لاحظ استخدام الوظيفة ( DBSEEK ) في المثال السابق ، فهي تعيد القيمة المنطقية ذاتها كما تفعل وظيفة ( FUNCTION ) بحيث يمكنك أن تضغط برنامجك باستخدام الوظيفة ( DBSEEK ) بدلاً من استخدام الوظيفة ( FOUND ). بل يمكنك أيضاً إرسال متغير منطقي حقيقي (T.) كمتغير ثالث للوظيفة ( DBSEEK ) للقيام بما يسمى ( SOFTSEEK ) (دون حاجة لضبط الوظيفة ( SET SOFTSEEK ) في وضعية الإيقاف والتشغيل) ولاشك أنها وظيفة محكمة ودقيقة تماماً.

إذا أردت المبالغة في الدقة والجمال لبرامجك فيمكنك أن تضع أكثر من تعبير مستعار ضمن القوسين ، شريطة أن يفصل بينها بفاصلة ، مثل:

```
? articles -> ( dbskip(1) , fieldget(1) )
```



## استقلالية وضعية الفيديو

يمكنك كلير من كتابة برامج يمكن تعديلها آلياً لأية وضعية من وضعيات الفيديو التي يطلبها المستخدم. كما يمكن تسهيل طريقة استخدام كل من طور ٢٥-سقطاً أو ٤٣ سقطاً أمامك على الشاشة ، أو حتى ٥٠ سقطاً من خلال البرنامج الذي تستخدمه. أما الوظائف الثلاثة التي تستخدم لتحقيق كل من هذه الأمور فهي: ( ) SETMODE و ( ) MAXROW و ( ) MAXCOL وإليك كيفية استخدام هذه الوظائف :

### وظيفة ( ) SETMODE ضبط الوضعية

تتمكنك هذه الوظيفة من تغيير وضعية عرض الشاشة ، وتقبل قيمتين رقميتين هما "السطر" و "العمود" <Rows> و <Columns> ، وتحاول الانتقال ما بين هاتين الوضعتين لاختيار الوضعية المناسبة المطلوبة. ويمكنك تجاوز أي من المتغيرين إذا لم ترغب في تغيير تلك الخاصية ( مثلاً : إن الوظيفة SETMODE(50) تغير عدد الأسطر فقط). أما الوظيفة ( ) SETMODE فهي تعيد قيمة منطقية إلى حقيقية إذا تم تغيير الوضعية بنجاح ، أو إلى "غير حقيقي" إذا فشلت في تغيير الوضعية المطلوبة. ويعتمد النجاح والفشل في تغيير الوضعية على الأجهزة المستخدمة لذلك.

### الوظيفة ( ) MAXROW / ( ) MAXCOL

تعيد هذه الوظيفة الوضعية إلى الحد الأقصى من عدد السطور وعدد الأعمدة التي يمكن عرضها على الشاشة. وإن القيم النموذجية لهذه الوضعية هي ٢٤ و ٧٩ إذ أن معظم العمل الذي تقوم به سيكون في وضعية النص القياسية وهي ( ٨٠×٢٥ ) إلا أن استخدام الوظيفة ( ) SETMODE يسهل استخدام وضعيات عرض مختلفة في برامجك لذلك

يستحسن استخدام وظيفتي ( MACXCOL ) و ( MAXROW ) بحيث يمكنك التخطيط طبقاً لذلك. وبدلاً من حفظ شاشة ما واسرجاعها على النحو التالي:

```
oldscrm = savescreen ( 0 , 0 , 24 , 79 )
restscreen ( 0 , 0 , 24 , 79 , oldscrm )
```

ويجب أن تحفظ الشاشة وتسرجعها على النحو التالي:

```
oldscrm = savescreen( 0 , 0 , maxrow( ) , maxcol( ) )
restscreen( 0 , 0 , maxrow( ) , maxcol( ) , oldscrm )
```

وعند توسط لص على الشاشة باستخدام الوظيفة +1 ( MACXCOL ) كعرض للشاشة بدلاً من 80 ، إذ قد لا تكون دائماً في وضعية ٨٠ عموداً ، فيجب الانتباه.

وبين المثال التالي كيفية عمل هذه الوظائف الثلاث. وقد تم رسم شاشة عنوان تتضمن مربع في وسطها. ويمكنك بعد ذلك استخدام مفتاح [F1] لتغيير وضعية عرض الفيديو بين وضعي التشغيل/الإيقاف ، وسيبقى المربع في وسط الشاشة في كلا الحالتين. ويجب أيضاً ملاحظة التغيير الأقحواني (على شكل زهرة الأقحوان) لوضعية تجهيز الشاشة ما بين ٥٠ سطراً أو ٤٣ سطراً. وقد أعد هذا التغيير خصيصاً بحيث يحاول البرنامج العرض أولاً في وضعية ٥٠ سطراً ، وإذا فشل في ذلك يستخدم وضعية ٤٣ سطراً. ويعتبر هذا الأمر ضرورياً ولازماً لأن معظم مهايئات شاشات في جي أي VGA يمكنها أن تتعامل مع كل من وضعي ٤٣ و ٥٠ سطراً.

```
1 #include "box.ch"
2 #include "inkey.ch"
3
4 function main
5 local oldrows : maxrow ( ) , oldcols := maxcol ( )
6 videodemo ( )
7 // reset video mode if it was changed
8 if maxrow ( ) != oldrows . or . maxcol ( ) != oldcols
9     // chang color / clear screen before setmode ( ) to avoid "flash"
10    setcolor ( "w/n" )
11    scroll ( )
```

```

12     setmode ( oldrows + 1 , oldcols + 1 )
13 endif
14 return nil
15
16 /*
17     Function : videoDemo ()
18     Purpose : stub function to demonstrate toggling video mode
19 */
20 function videodemo
21 local key
22 titlescreen ()
23 do while ( key := inkey ((0) ) ) != K_ESC
24     if key == K_f1
25         togglemode ()
26     endif
27 enddo
28 return nil
29
30 /*
31     Function : ToggleMode ()
32     Purpose : Change video mode and redraw title screen
33 */
34 function togglemode
35 local success
36 if maxrow () < 25
37     success := setmode ( 25 )
38 else
39     success := ( setmode ( 50 ) . or . setmode ( 43 )
40 endif
41 if success
42     titlescreen ()
43 endif
44 return nil
45
46 #define BACK_COLOR ' +w/b '
47 #define INFO_COLOR ' +w/b '
48 /*
49     Function : TitlesScreen ()
50 */
51 function titlesScreen
52 local midrow : int ( maxrow () / 2 )
53 local midcol : int ( maxcol () / 2 )
54 @ 0 , 0 , maxrow () , maxcol () box repl ( chr ( 197 ) , 9 ) color BACK_COLOR
55 @ midrow - 2 , midcol - 14 , midrow = 2 , midcol = 14 ;
56     box B_SINGLE = '' color INFO_COLOR
57 @ midrow - 1 , midcol - 12 say "Video mode demonstration" ;
58     color INFO_COLOR
59 @ midrow , midcol - 10 say "Now viewing " + ;
60     ltrim ( str ( maxrow () + 1 ) ) + " lines" color INFO_COLOR

```

```
61 @ midrow + 1, midcol - 12 say "F1 = toggle ESC = quit" ;  
62     color INFO_COLOR  
63 return nil
```



## التحكم بمخرجات الشاشة/الطابعة

لقد واجه المبرمجون مشاكل عديدة أثناء تعاملهم مع الإصدارات السابقة من كليبز أثناء عرضهم لمخرجات العمل. ولعل أكثر المشاكل حلوياً وإزعاجاً هو الحصول على رسالة SAY...@ التي ترسل إلى الطابعة ، بينما كانت في الأصل موجهة إلى الشاشة. (وذلك لأن تلك الإصدارات اتبعت تجهيز DEVICE بشكل أعمى).

ولحسن الحظ فقد لاحظنا تغييراً جيداً في إصدار كليبز الحالي إذ يمكننا الآن التحكم الدقيق بعدد من وظائف أجهزة الإخراج الجديدة ، وذلك على النحو التالي:

الوصف	الوظيفة
يكتب قيمة لوسيلة الإخراج الحالية	DEUOUT( )
يكتب قيمة لوسيلة مع عبارة صورة	DEVOUTPICT( )
ينقل المؤشر أو رأس الطابعة إلى مكان جديد	DEVPOS( )
يكتب قيمة لوسيلة العرض	DISPOUT( )
يحدد الحد الأعلى للأعمدة بحيث يعرض على الشاشة	MAXCOL( )
يحدد الحد الأعلى للأسطر بحيث يعرض على الشاشة	MAXROW( )
يكتب قائمة القيم في وسيلة قياسية للأخطاء	OUTERR( )
يكتب قائمة القيم في وسيلة قياسية	OUTSTD( )
يعرض قائمة تعابير في السطر التالي للوسيلة	QOUT( )
يعرض قائمة تعابير في مكان الوسيلة الحالية	QQOUT( )
ينقل المؤشر إلى مكان جديد على الشاشة	SETPOS( )
يحدد تجهيز مكان رأس الطابعة (بحيث لا يكون جديداً وإنما لسياً)	SETPRC( )

## وظائف تحديد المكان

إن كلا من وظيفتي ( DEVPOS ) و ( SETPRC ) تنقل المؤشر و/أو رأس الطابعة. فعمل وظيفة ( DEVPOS ) على نقل المؤشر أو رأس الطابعة الموجود حسب التجهيز

الحالي للوسيلة DEVICE ، مثل: المؤشر إذا كانت الشاشة SCREEN ، رأس الطباعة إذا كانت طابعة PRINTER.

وعلى نقيض ذلك ، فإن ( SETPOS ) و ( SETPRC ) ينطبق على المؤشر أو رأس الطباعة فقط ، بغض النظر عن تجهيز الوسيلة المستخدمة.

وتقبل كل من هذه الوظائف الثلاث متغيرين هما "السطر" و "العمود" <Rows> و <Col> وهي متغيرات رقمية تمثل السطر المراد والعمود المراد الذي يراد وضع المؤشر أو رأس الطباعة عليه. فإذا تم تغيير موقع المؤشر فستختلف قيم كل من "السطر" و "العمود" (وهي الوظائف التي ترجع المؤشر إلى وضعه أو مكانه) ويتم تحديث هذه المواقع طبقاً للتغيير الطارئ. وكذلك لأن تغيير مكان رأس الطباعة سيغير هذه القيم طبقاً للأرقام المطلوبة وسترجع هذه القيم الثلاث دائماً بعد التعديل إلى الصفر NIL تلقائياً.

وبين الجزء المكتوب أدناه من البرنامج كيفية استخدام الوظائف الثلاث السابقة وكيف تتأثر (أو لا تتأثر) بأمر SET DEVICE:

```
set device to print
setpos( 10, 20 )           // moves cursor
devpos( 1, 2 )             // moves printhead due to DEVICE
set devic to screen
devpos( 8, 0 )             // now moves cursor due to DEVICE
setprc( 10, 10 )          // moves printhead
```

## ملاحظات على الوظيفة DEVPOS( )

- إذا طلب من هذه الوظيفة نقل رأس الطباعة إلى سطر أقل من السطر الحالي ( PROW ) فستصدر أمراً بإخراج الصفحة قسراً من الطابعة.
- إذا طلب من هذه الوظيفة نقل رأس الطباعة إلى عمود أقل من العمود الحالي ( PCOL ) فستصدر أمراً بتقديم السطر وعدد من الفراغات المطلوبة.

■ إذا تم إعادة توجيه الطباعة إلى ملف باستخدام أمر SET PRINTER لتحديث الوظيفة ( DEVPOS ) ذاك الملف بدلاً من الطباعة.

## وظائف الإخراج

تعالج كل من الوظائف التالية الإخراج الحقيقي الفعلي ، وهي: ( DEVOUT ) و ( DEVOUTPICT ) و ( DISPOUT ) و ( QOUT ) و ( QQOUT ) و ( OUTERR ) و ( OUTSTD ) وتقع هذه الوظائف بشكل لطيف ضمن ثلاث مجموعات منطقية لذلك سوف نتعرف عليها من هذا المنطلق.

### الوظائف ( DEVOUT ) و ( DEVOUTPICT ) و ( DISPOUT )

تصدر هذه الخيارات قيمة ، إلا أن كلاً من ( DEVOUT ) و ( DEVOUTPICT ) توجه إخراجاتها إلى الوسيلة الحالية كما يقرره كل من أمر SET DEVICE أو أمر وظيفة ( SET ). وتكتب الوظيفة ( DISPOUT ) إخراجها دائماً على الشاشة بغض النظر عن الوسيلة الحالية ، ومع أن هذا الأمر خفي ، إلا أنه ذو تأثير كبير كما سنبين فيما يلي.

وتقبل كافة هذه الوظائف متغيراً واحداً هو القيمة التي ستعرض كما أن وظيفة ( DEVOUTPICT ) تقبل متغيراً ثانياً والذي هو سلسلة تمثل الصورة PICTURE لعرض القيمة.

وتعتمد كافة الوظائف الثلاث القيمة إلى صفر NIL ، ويبين الجزء المبين من هذا البرنامج استخدام هذه الوظائف وعلاقتها بتجهيز الوسيلة الحالية.

```
cstring := " Test message "
devout( cstring )           // goes to screen
set device to print
devout( cstring )           // goes to printer
devoutpict( cstring , "@" ) // goes to printer , all upper-case
dispout( cstring )
```

## أمر SAY @..

يترجم المعالج الأولي هذا الأمر إلى استدعاءات لكل من (DEVOUT) و (DEVPOS) على النحو التالي:

```
#command @ <row> , <col> SAY <xpr> ;
                [COLOR <color>] ;
=> DevPos( <row> , <col> ) ;
    DevOut( <xpr> [ , <color> ] ) ;
```

أما وظيفة (DEVPOS) فتضع المؤشر أو رأس الطابعة في المكان المطلوب ، وتخرج هذه الوظيفة القيمة المطلوبة إلى الشاشة أو إلى الطابعة. وإذا حددت عبارة PICTURE لسيتم استخدام (DEVPICT) بدلاً من وظيفة (DEVOUT).

وتجدر الإشارة إلى أن هذه الوظائف مبنية على حالة الوسيلة الراهنة ، وهذا يعني أن رسالتك قد توجه خطأ إلى الطابعة . ومع هذا ، فمن السهل أن تضمن أن الرسالة @..SAY ستذهب دائماً إلى الشاشة. ويمكنك كتابة أمر يعده المستخدم يعتمد على طريقة تجهيز الشاشة باختيار وظيفتي (SETPDS) و (DISPOUT) على النحو التالي:

```
#command @ <row> , <col> SSAY <xpr> ;
                [COLOR <color>] ;
=> SetPos( <row> , <col> ) ;
    DispOut( <xpr> [ , <color> ] ) ;
```

ويجب إضافة أمر @..SAY إلى ملف الرويسة لاستخدامه لاحقاً ، كما يجب أن تضع بعين الاعتبار ضرورة أية وظائف تغذية إرجاعية للاستفادة من هذا الأمر. وسيضمن هذا توجيه رسالتك إلى الشاشة دوماً بدلاً من توجيهها خطأ إلى الطابعة.

## وظيفتا (QQOUT) و (QOUT)

تقابل هاتان الوظيفتان استخدام أمر كل من إشارة استفهام واحدة ؟ وإشارتي استفهام ؟؟ وتخرج كل منهما قائمة قيم أمامك على الشاشة. والفارق الوحيد بينهما هو أن وظيفة

QQOUT() تضع سطراً جليداً قبل القيم ، بينما يلاحظ أن وظيفة ( QQOUT() تخرج القيم المذكورة عند مكان المؤشر فوراً.

وتقبل هذه الوظائف قائمة ذات قيم يفصل بينهما بفواصل ويتم عرضها على الشاشة. ويمكن أن تكون هذه القيم من أي نوع (ما عدا المصفوفات والكتل) ولاداعي لأن تزعم نفسك بتحويل كل شيء إلى سلسلة حرفية. وبين المثال التالي ماذا نقصد:

```
qout(date() , 5, "string" , .f.) // perfectly val
```

#### ملاحظة

لاحظ أن هذه الوظائف مستطع فراغاً بين كل قيمتين في القائمة.

إن هاتين الوظيفتين تعتمدان على الجهاز (الوسيلة) المستخدم ، ولذلك فهما إما أن يكتبن مخرجاتهما إلى الشاشة مباشرة أو إلى الطابعة. فإذا استعملت لكتابة النتائج على الشاشة فسيتم تحديث كل من قيمتي "السطر" و "العمود" طبقاً لمكانة المؤشر الجديدة. وأما إذا استعملت لكتابة النتائج على الطابعة فإنه سيتم تحديث كل من ( PCOL() , PROW() ) حسب اللزوم.

قد يبدو لأول وهلة أن هاتين الوظيفتين غير ضروريتين وذلك لوجود كل من أمري ؟ ؟ ( ) واللتان ترجحان من قبل المعالج الأولي على ألهما استدعاءات هذه الوظائف وأمثالهـ ، إلا أنهما هما دور خاص وعمل محدد وخاصة في كسل الشيفرة إذا أنك لن تستطيع استخدام أي موجه من موجهات المعالج الأولي #command (أو #xcommand ) ضمن كتلة شيفرة.

## وظيفة ( ) OUTSTD و ( ) OUTERR

تُخرج هاتان الوظيفتان قائمة من القيم. وتوجه الوظيفة ( ) OUTERR المخرجات إلى وسيلة إخراج خطأ قياسية (stderr)، بينما تكتب الوظيفة ( ) OUTSTD الأخطاء إلى وسيلة إخراج قياسية (stdout) والمهدف المفروض لأي منهما هو الشاشة. ويعد كل من وظيفتي ( ) OUTERR، ( ) OUTSRD القيمة إلى الصفر NIL، ويتجاوز إخراج كل من هاتين الوظيفتين شاشة كليبر الأساسية، وهذا يعني أنه لن تكون لك قدرة على السيطرة على مكانها، كما أن الوظائف مثل: ( ) SETPOS و ( ) DEVPOS ليس لهما أي معنى أو قدرة هنا على الإطلاق.

وقد يكون لديك بعض البرامج التي تتطلب عرضاً على كامل حجم الشاشة، وفي مثل هذه الحالات يمكن أن تستخدم هذه الوظائف لتجنب تحميل النظام الفرعي لمخرجات الطرفية، والتي ستوفر عليك بنورها قرابة ٢٥ كيلو بايت في الملف التنفيذي للبرنامج. ويمكن تسهيل هذه العملية باستخدام الموجه #include في ملف الرويسة SIMPLE10.CH الموجود في كليبر، إذ سيعيد هذا الملف إعادة تعريف كل من أمرَي ؟ و ؟ ؟ إلى جانب الأمر الذكي جداً وهو ACCEPT والذي لا يستخدم النظام الفرعي لمخرجات الطرفية.

وعلى خلاف وظائف إخراج كليبر الأخرى فيمكن أن تستخدم إعادة توجيه \* دوس " باستخدام ( ) OUTSTD، إلا أن وظيفة ( ) OUTERR ستجاوز إعادة التوجيه أيضاً. ويستخدم البرنامج التالي كثيراً من وظائف الإخراج ويبين أين مستوجه:

```
function main
set device to printer
qout ( "" to screen " )
disout ( "" to screen " )
devout ( "" to printer " )
outstd ( "" redirection " )
outerr ( "" to screen " )
return nil
```

## أمثلة عن الإخراج

### توسيط النص

يعتبر هذا الأمر حاجة أساسية تستخدم في كل برامج كليبز ، ونبين فيما يلي وظيفتين معروفتين من قبل المستخدم وتوسط الوظيفة ( CENTER ) النص إما على الشاشة أو على الطابعة ، وذلك طبقاً للوسيلة المستخدمة. وأما الوظيفة ( SCRCENTER ) فتوسط النص على الشاشة دائماً ، وذلك باستخدام كل من وظيفتي ( DISPOUT ) و ( SETPOS ) ، على النحو التالي:

```
#xtranslate CENTER ( <row> , <msg> [ , <width> ] ) => ;
DevPos( <row> , int (( IF ( len ( #<width> ) = 0 ,
maxcol ( ) +1 , val ( #<width> ) ) - len ( <msg> ) ) / 2 ) ) ; ;
DevOut ( <msg> )
```

```
#xtranslate SCRCENTER ( <row> , <msg> [ , <width> ] ) => ;
SetPos ( <row> , int (( maxcol ( ) +1 - len ( <msg> ) ) / 2 ) ) ; ;
DispOut ( <msg> )
```

```
function test
set device to print
center ( 1 , "this goes to the printer" , 136 )
scncenter ( 1 , " this goes to the screen" )
return nil
```

ولاحظ ، كما ذكرنا سابقاً ، أن كلا من وظيفتي ( SCRCENTER ) و ( CENTER ) يستخدمهما الوظيفة ( MAXCOL ) لتحديد عرض توسيط رسالتك. ويبدو جلياً من هذا أنه سيتم تغيير وضعية العرض بحيث توفر كثيراً من الوقت اللازم لتسجيل برنامجك إذا قررت تغيير واجه المستخدم للرسوم في جهازك مستقبلاً.

## عرض أرقام الصفحات أثناء الطباعة

يبين البرنامج التالي كيف يمكنك استخدام وظيفتي (DISPOUT) و (SETPOS) لعرض أرقام الصفحات أثناء طباعة تقرير ما. وإن استخدام هذه الوظائف يستهلك من الانتقال إلى تجهيز الوسيلة DEVICE جيتة وذهاباً (والذي يمكن أن يسبب لك اضطراباً بسرعة كبيرة).

```
#include "box.ch"

function report
use customer
2 11, 28, 13, 52 box B_SINGLE + chr (32)
2 12, 30 say "Now printing page "
set device to print
heading ()
do while ! eof ()
    // code to print report
    if prow () > 57
        heading ()
    endif
    skip
enddo
eject
set device to screen
return nil

function heading
static page := 1
2 0, 0 say "Customer List - Page " + 1 trim (str (page))
setpos (str (page + +, 3)) // increment page counter
return nil
```

تعلم وظيفة (heading) الصفحة على أنها متغير ساكن ، وهذا يعني أنها ستحتفظ بقيمتها في كل مرة تدخل فيها هذه الوظيفة. وتنقل وظيفة (heading) رأس الطابعة إلى رأس الصفحة ويعرض ترويسة مختصرة مع رقم الصفحة. ثم يعرض بعد ذلك رقم الصفحة على الشاشة في مربع الرسالة ، ويزيد العداد لزيادة عدد الصفحات.

وبين المثال التالي هذا المبدأ الأولي بوسع. فهو يعرض أولاً السجلات الحالية والإجمالية التي تمت طباعتها ، ثم يمكنك من التوقف اللحظي ، أو إنهاء العمل والخروج أو البدء بالتقرير



من جديد (وهذا أمر رالع إذا حدث عطل في الطباعة). ويجب استدعاء كل من الوظائف التالية: ( ) StopPrint و ( ) Printing و ( ) StartPrint لاستخدامها في برنامجك ، كما هو موضح في صيغة البرنامج التالي:

```
startprint ( recno ( ) )
do while condition .and. printing ( )
    // code to print data
    skip
enddo
stopprint ( )
```

لاحظ أن وظيفة ( ) StartPrint تقبل متغيراً واحداً ، وهذا هو رقم السجل الأول لتقريرك وسيتم استخدام هذا الرقم من جديد إذا أردت إعادة الطباعة من جديد. كما يرجى ملاحظة استدعاء الوظيفة ( ) Printing على الخط ذاته ، كجزء من العبارة الشرطية DO WHILE إذ يضمن هذا أنه سيستدعى في كل مرة تتم فيها معالجة سجل ما حسب المثال التالي:

```
1 #define TEST // identifier to compile test program
2
3 // preprocessor directives
4
5 #define TOP scmbuff[1]
6 #define LEFT scmbuff[2]
7 #define BOTTON scmbuff[3]
8 #define RIGHT scmbuff[4]
9 #define CONTENTS scmbuff[5]
10 #define BOXCOLOR "+W/B" // color for message box
11 #define MSGCOLOR "+GR/B" // color for status message
12
13 // screen-specific @.. SAY
14 #xcommand @ <row>,<col>, SSAY <xpr> [COLOR> ] ;
15 == setPos ( <row>,<col> ) ; DispOut ( <xpr> [ , <color> ] )
16
17 // screen-specific Center ( )
18 #xtranslate SCRNCENTER ( <row>,<msg> ) == ;
19 SetPos ( <row>, int ( ( maxcol ( ) +1 - len ( <msg> ) ) / 2 ) ) ;;
20 DispOut ( <msg> )
21
```

```

22 #include "box.ch"
23 #include "inkey.ch"
24
25 // file-wide static variables
26
27 // housekeeping thing -- these are declared file-wide because
28 // one function saves them and another restores them
29 static scmbuff := { 11, 18, 14, 61 }
30 static oldcursor // previous cursr state
31 static oldcolor  // previous color
32
33 static firstrec // in the event of a restart
34 static counter  // counts records processed
35 static page := 1 // self-explanatory I hope !
36
37
38 #ifdef TEST
39
40 /*
41    REPORT() -- stub program for testing these functions
42                pass it the name of a database
43 */
44 function report(dbf_name)
45 if dbf_name != NIL
46     use (dbf_name)
47     startprint(recno())
48     do while ! eof() .and. printing()
49         // display first two fields in .DBF
50         @ prow() + 1, 0 say fieldget(1)
51         devout(fieldget(2))
52         skip
53     enddo
54     stopprint()
55 endif
56 return nil
57
58 #endif
59
60
61 /*
62    Startprint(<startrec>)
63    Initialize counter, display message box, turn printer on
64    Parameter: <startrec> == starting record numbere (used in the
65                event of a restart)
66    Returns: Nothing of consequence
67    NOTE: must be called prior to calling printing()
68 */
69 function startprint(recno)
70 // initialize FIELD-wide statics

```

```

71 firstrec      := recno                      // restart
72 oldcursor     := setcursor(0)              // shut off cursor
73 counter       := 0                          // reset record counter
74 aadd( scrbuff , savescreen( TOP, LEFT, BOTTOM, RIGHT ))
75 oldcolor      := setcolor( BOXCOLOR )
76 @ TOP, LEFT, BOTTOM, RIGHT box B_SINGLE + chr(32)
77 @ TOP+1, LEFT+2 ssay "Now printing record"
78 SCRNCENTER( TOP+2, "Pause Quit Restart" )
79 set device to print
80 setprc( 58, 0 )                            // force initial page eject
81 return nil
82
83
84 /*
85   printing( )
86   Initialize counter, display message box, turn printer on
87   Parameter : Nada
88   Returns :   Logical value : True -- continue printing
89               False -- printing aborted
90 */
91 function printing( )
92 local key := inkey( )
93 local buffer
94 local ret_val := .t.
95
96 // inspect last keypress
97 do case
98
99 /* p -- pause */
100 case key == 80 . or . key == 112
101   buffer := showmsg( "Paused... press any key to continue" )
102   inkey(0)
103   restscreen( TOP + 2, LEFT + 1, BOTTOM-1, RIGHT-1, buffer )
104
105 /* Q (or Esc) -- Quit */
106 case key == 81 . or . key == 113 . or . key == K_ESC
107   buffer := showmsg( "press Q to confirm quit" )
108   if ( key := inkey(0) ) == 81 . or . key == 113
109     ret_val := .f.
110   else
111     restscreen( TOP + 2, LEFT+1, BOTTOM-1, RIGHT-1, buffer )
112   endif
113
114 /* R -- Restart */
115 Case Key == 82 . or . Key == 114
116   buffer := showmsg( "press to confirm restart" )
117   if ( key := inkey( 0 ) ) == 82 . Key == 114
118     page := 1
119     go firstrec

```

```

120     counter := 0                                // reset record counter
121     setprc (58 , 0)
122     endif
123     restscreen ( top + 2, LEFT + 1, BOTTOM - 1, RIGHT - 1, buffer )
124
125 endcase
126 if Prow () 57
127     @ 0, 0 say "page " + trim (str ( page ++ )) // increment page #
128     endif
129     setpos ( TOP + 1, LEFT + 22 )
130     dispout ( Padv ( 1 trim ( str ( ++counter )) ) + " of " + ;
131             1trim ( str ( 1astrec () , 20 ))
132     return ret_val
133
134 /*
135     Stop print ()
136     Closing page eject, restore screen, turn off printer
137     parameter: Nada
138     Returns:    Nothing worth writing home about
139 */
140 function stopprint ()
141     eject
142     set device to screen
143     restscreen ( TOP , LEFT, BOTTOM, RIGHT, CONTENTS )
144     setcolor ( oldcolor )
145     setcursor ( oldcursor )
146     return nil
147
148
149 /*
150     static function showMsg ()
151     Used by printing () to display message for pause / Quit / Restart
152     parameter: Message to display
153     Returns:    Affected portion of screen for later restoration
154 */
155     static function showmsg ( msg )
156     Local buffer := savescreen ( TOP + 2, LEFT+1, BOTTOM -1, RIGHT _ 1 )
157     scroll ( TOP + 2, LEFT + 1, BOTTOM - 1, RIGHT - 1, 0 )
158     setcolor ( MSGCOLOR )
159     SCRNCENTER ( TOP + 2, msg )
160     setcolor ( BOXCOLOR )
161     return buffer

```

## الذاكرة المؤقتة لمخرجات الشاشة

إن الشاشات التخيلية هي الشاشات التي لا تظهر على الشاشة الحقيقية. ويتم إعداد هذه الشاشات بشكل عام في الذاكرة ثم تظهر أمامك على الشاشة الحقيقية عند اللزوم. وتبين لنا وظيفتان من وظائف كليب مبادئ نظام النوالد التخيلية وهما: (DISBPGIN) و (DISPEND). وسنبين كلا منهما فيما يلي:

إن الوظيفة (DISBPGIN) تعيد توجيه كافة مخرجات كليب من الشاشة الحقيقية إلى الشاشة التخيلية. ويتضمن هذا الإخراج القادم من خلال كل من الأوامر التالية: @..BOX و @..SAY و QOUT() و QQOUT() و DEVOUT() و DISPOUT().

وأما الوظيفة (DISPEND) فهي شبيهة من حيث المفهوم بالوظيفة RESTSCREEN()، إلا أنه بدلاً من استرجاع الشاشة التي تم حفظها سابقاً، فهي تعرف أمامك على الشاشة محتربات الشاشة التخيلية.

ولين فيما يلي مثلاً بسيطاً عن هاتين الوظيفتين في البرنامج التالي، ومع أنه تم رسم إطار فلن يمكن مشاهدته إلا بعد أن تضغط على مفتاح ما، كما هو في المثال التالي:

```
function main
dispbegin( )
@ 0, 0, maxrow(), maxcol() box replicate (" ",9) COLOR '+w/r'
inkey(0)
disp( )
return nil
```

## أمثلة على كل من وظيفتي (DISPEND) و (DISBPGIN)

يحتوي البرنامج التالي على مثالين عن الشاشات التخيلية. وتبين الوظيفة (Virtual) أنه ربما لا يظهر شيء أمامك على الشاشة الحقيقية لأن الوظيفة (SAVESCREEN) ستقوم

على الأقل بحفظ محتويات الشاشة التخيلية في متغير محدد لتتمكن من استرجاعها فيما بعد. وهذا يعني أن بإمكانك إعداد أي عدد من الشاشات بحيث تظهر على الشاشة في مختلف الأوقات أثناء التعامل مع البرنامج.

إن وظيفة ( Virtual ) (التخيلي ١ ) تستدعي الوظيفة ( DISPBEGIN ) لتعيد توجيه الإخراج إلى الشاشة التخيلية. وهنا يتم رسم ثلاث إطارات شاشات تبادلية زرقاء وخضراء وبفسجية. ويتم حفظ كل شاشة من هذه الشاشات باستخدام أمر ( SAVESCREEN ) وتسم إضافتها إلى مصفوفة الشاشات. ثم يتم استدعاء وظيفة ( DISPEND ) والتي تضع محتويات الشاشة التخيلية الثانية على الشاشة الحقيقية. ثم تضع الحلقة DO WHILE والتي تبادل بين الشاشات المحفوظة الثلاث كل نصف ثانية. اضغط على أي مفتاح بعد أن تفتتح بما ترى.

أما المثال الثاني فيقدم منطقاً لاسترجاع حجم الإطار باستخدام مفاتيح الاتجاهات وهذه عملية ذات مرحلتين ، الأولى: هي أن تسحب الزاوية العليا اليسرى للإطار ، ثم تسحب الزاوية اليمنى السفلى منه. ولاشك أنك تعرف كيفية عمل كل من أسهم الاتجاهات الأربعة المختلفة : إلى أعلى [↑] ، وإلى أسفل [↓] ، وإلى اليمين [→] وإلى اليسار [←].

أما الوظيفة Virtual2( ) (التخيلي ٢ ) فتقبل متغيراً واحداً فقط وهو <noflicker> وهو قيمة منطقية ، فإذا مرت القيمة للمنطقية (T.) فستستخدم الوظيفة Virtual2( ) الوظيفة ( DISPEND ) ووظيفة ( DISPBEGIN ) لحذف اهتزاز الشاشة لدى استرجاع الشاشة الموجودة تحت الإطار. أما إذا مرت القيمة للمنطقية "غير حقيقي" (F.) فسرى اهتزازاً مزعجاً ، وخاصة إذا ضغط على زر الاتجاه إلى اليسار أو اليمين وأبقيت أصبعك مضاعطاً عليه. جرب هذه العملية وتأكد من الإزعاج بنفسك.

وتستدعي الوظيفة Virtual2( ) مرتين من قبل سرير الاختبار ، مرة مع الاهتزاز ، ومرة أخرى دونه. ولم يكن بالإمكان حذف الاهتزاز المزعج في الإصدارات السابقة من كليب Summer'87 .

أما الاستخدامات الأخرى لهذه الوظائف فهي تتضمن شاشات إدخال البيانات التي تتضمن كثيراً من أوامر @..SAY و @..GET . وإذا سبقت شاشة إدخال البيانات بوظيفة ( ) DISPEND وآتبعها بوظيفة ( ) READ مباشرة فستكون الشاشة واضحة جداً. انظر المثال التالي:

```

1  #include "box.ch"
2  #include "inkey.ch"
3
4  #define INFO_COLOR 'n/bg'
5
6  function main
7  virtua11()
8  virtua12(.f.)
9  virtua12(.t.)
10 return nil
11
12 /*
13    function: virtua11()
14    purpose: show that SAVESCREEN() works with DISPBEGIN()
15 */
16 function virtua11
17 local x := 1
18 local screens{3}
19 dispbegin()
20 setcursor(0)
21 dispbox(0, 0, maxrow(), maxcol(), replicate('1', 9), 'w/b')
22 dispbox(6, 10, maxrow()-6, maxcol()-10, replicate('2', 9), 'w/r')
23 dispbox(10, 20, maxrow()-10, maxcol()-20, replicate('3', 9), 'w/rb')
24 screens{1} := savescreen(0, 0, maxrow(), maxcol())
25 dispbox(0, 0, maxrow(), maxcol(), replicate('2', 9), 'w/r')
26 dispbox(6, 10, maxrow()-6, maxcol()-10, replicate('3', 9), 'w/rb')
27 dispbox(10, 20, maxrow()-10, maxcol()-20, replicate('1', 9), 'w/b')
28 screens{2} := savescreen(0, 0, maxrow(), maxcol())
29 dispbox(0, 0, maxrow(), maxcol(), replicate('3', 9), 'w/rb')
30 dispbox(6, 10, maxrow()-6, maxcol()-10, replicate('1', 9), 'w/b')
31 dispbox(10, 20, maxrow()-10, maxcol()-20, replicate('2', 9), 'w/r')
32 screens{3} := savescreen(0, 0, maxrow(), maxcol())
33 scro11() // so that we start out with a blank screen
34 dispnd()
35 do while inkey(.5) == 0
36     if x < 3
37         x++
38     else
39         x := 1

```

```

40     endif
41     restscreen ( 0 , 0 , maxrow ( ) , maxcol ( ) , screens { x } )
42     enddo
43     return nil
44
45
46 /*
47     Function : Virtual2 ( )
48     Purpose : Resize a box without screen flicker
49 */
50 function Virtual2 (noflicker )
51 local t := maxrow ( ) / 2 - 2
52 local l := 10
53 local b := maxrow ( ) / 2 + 2
54 local r := maxcol ( ) - 10
55 local x
56 local oldscrl
57 local key
58 local boxstring
59 setcursor ( 0 )
60
61 // drew bogus backdrop to prove the point
62 for x := 0 to maxrow ( )
63     @ x , 0 say replicate ( chr ( x ) , maxcol ( ) + 1 ) color 'w/b'
64 next
65
66 oldscrl := savrescreen ( 0 , 0 , maxrow ( ) , maxcol ( ) )
67 boxstring := chr ( 4 ) + substr ( B_SINGLE , 2 ) +
68 @ t , l , b , r box boxstring color INFO_COLOR
69 @ t + 1 , l + 2 say "Press arrow keys to resize" color INFO_COLOR
70 @ t + 2 , l + 2 say "screen flicker" + ;
71     if ( noflicker , "dis" , "en" ) + "abled" color INFO_COLOR
72 inkey ( 2 )
73
74 // first anchor the top left corner
75 do while key != K_ESC . and . key != K_ENTER
76     key := inkey ( 0 )
77     do case
78         case key == K_LEFT . and . l > 0
79             l --
80         case key == K_RIGHT . and . l < r + 1
81             l ++
82         case key == K_UP . and . t > 0
83             t --
84         case key == K_DOWN . and . t < b - 1
85             t ++
86     endcase
87 if noflicker
88     dispbegin ( )

```



```

89  endif
90  restscreen(0,0,maxrow(),maxcol(),oldscrm)
91  @ t,1,b,r box boxstring color INFO_COLOR
92  if noflicker
93      dispnd()
94  endif
95  enddo
96
97  key := 0
98  boxstring := substr(B_SINGLE,1,4)+chr(4)+substr(B_SINGLE,6)+' '
99
100
101 // now anchor the bottom right corner
102 do while key != K_ESC .and key != K_ENTER
103     key := inkey(0)
104     do case
105         case key == K_LEFT .and . r > 1 + 1
106             r --
107             case key == K_RIGHT .and . r < maxcol
108                 r ++
109                 case key == K_UP .and . b > t + 1
110                     b --
111                     case key == K_DOWN .and . b < maxrow()
112                         b ++
113                     endcase
114                 if noflicker
115                     dispbegin
116                 endif
117                 restscreen(0,0,maxrow(),maxcol(),oldscrm)
118                 @ t,1,b,r box boxstring color INFO_COLOR
119                 if noflicker
120                     dispnd()
121                 endif
122             enddo
123         return

```

## ملاحظة لمستخدمي كليب 5.2

يمكنكم الآن نسخ عدة استدعاءات لوظيفة (DISBEGIN) داخل بعضها (لشمس).  
 ولن يتم تجديد الشاشة إلا بعد أن يتم إصدار الرقم المطابق لوظيفة (DISPEND) فيها.  
 وإذا أردت معرفة عدد المرات التي تم فيها استدعاء الوظيفة (DISPBEGIN)، فليجب  
 استخدام الوظيفة (DISPCOUNT) كما هو موضح في المثال التالي:

```

function main
dispbegin ( )           // DISPCOUNT ( ) is set to 1
scroll ( )
@ 0, 0 say "first message" color "w/r"
dispbegin ( )           // DISPCOUNT ( ) is set to 2
@ 1, 0 say "second message" color "w/b"
dispnd ( ) // DISPCOUNT ( ) is set to 0, screen is not
displayed
inkey (0)
dispnd ( ) // DISPCOUNT ( ) is set to 1, screen is
redisplayed
return nil

```

### تحذير

كما يجب أن نلفت الانتباه إلى عدم استخدام كل من الوظيفتين ( OUTERR ) و ( OUTSTD ) ، ضمن وظيفتي ( DISPND ) أو كتلة ( DISPBEGIN ) ، علماً بأنهما يستخدمان استخداماً خاصاً. وإنك إذا فعلت ذلك خطأ فستدفع محتويات العبارة الناتجة عن استخدام هاتين الوظيفتين أمامك على الشاشة الحقيقية ، وبهذا فإنك لن تحصل على المخرجات المطلوب من استخدامهما بشكل صحيح.



## المصفوفات ARRAYS

إن أحد أهم مزايا كليبز أنه قادر على معالجة كل من المصفوفات القياسية والمرنة على حد سواء. ويسر المبرمج جداً بمعرفة إمكانية كليبز على تحجيم المصفوفات وتداخلها فيما بينها. أما إذا لم تستخدم المصفوفات من قبل ، فسنبين لك في المثال التالي كيفية استخدام هذا الأمر.

### ماهي المصفوفة ؟

المصفوفة هي نوع من أنواع بيانات كليبز يحتوي على مجموع من قطع بيانات أخرى. وتحتفظ هذه الأجزاء من المعلومات في "عناصر". وقد يحتوي "المجموع" على حد أعلى قدره ٤٠٩٦ من هذه العناصر. وعلى خلاف بقية لغات البرمجة ، فإن كليبز يمكنك من مزج مختلف أنواع البيانات في أية مصفوفة من المصفوفات. وهذه الميزة قوية جداً بحيث تسمح لك تمثيل تركيبات بيانات لغة سي C ( إلى جانب أمور كثيرة أخرى).

ولعل جمال استخدام المصفوفات بدلاً من المتغيرات العديدة هو أن عناصر المصفوفة تجمع منطقياً إلى جانب بعضها ، بحيث يسهل معالجتها جميعاً بدلاً من معالجة كل منها على حدة . وعند إنشاء مصفوفة ما ، فبالك تحدد مرجعها إلى اسم متغير مثل: local aDay[7]

ويرجى الانتباه إلى أن عبارة aDay لا تحتوي بذاتها على مصفوفة ، بل إنها تحتوي على مرجع للمصفوفة. وهذا التمييز أساسي وحيوي جداً إذ أن مفهوم تداخل المصفوفات يعتمد اعتماداً كلياً عليه.

وبعد إنشاء مصفوفة وتحديد مرجعها إلى متغير ما ، فلا بد من الإشارة إلى عناصر بياناتها. وتستخدم "الرموز السفلية" لتنفيذ هذا الأمر. وتبين الرموز السفلية باستخدام القوسين

المقولين [ ]. فمثلاً ، أن السطر التالي من البرنامج يشير إلى العنصر الخامس من المصفوفة aDay.

? aDay [ 5 ]

يمكن سلسلة الرموز السفلية على شكل زهرة الأقحوان للإشارة إلى عناصر داخل مصفوفات متداخلة. وسنبين أمثلة على هذا النوع لاحقاً في هذا الفصل. كما سنرى أيضاً أن مجموعة الرموز السفلية قد تتبع إشارة إلى مصفوفة ( مثلاً: استدعاء وظيفة ، إذا رجعت هذه الوظيفة إلى مصفوفة).

#### ملاحظة

إذا كنت ترمج بلغات أخرى مثل لغة C (على سبيل المثال) فيجب الانتباه إلى أن مصفوفات كليبر هي من نوع "الاعتماد على أول حرف" (one-based) ، أي أن العنصر الأول في مصفوفة كليبر يشار إليه على أنه المصفوفة [1] بدلاً من المصفوفة صفر [0].

## إعلان المصفوفات وتأسيسها

يتيح لك كليبر ثلاث طرق لإنشاء المصفوفات وهي:

- طريقة المصفوفة الثابتة "Fixed": يتيح لك كليبر استخدام الإعلانات المجالية (وهذا تنشأ مصفوفة ذات طول عشوائي).

```
local days [ 7 ]
static totals [ 50 ]
```

- المصفوفة العادية ( ) ARRAY: تعمل هذه الوظيفة بالطريقة ذاتها التي تعمل بها طريقة المصفوفة الثابتة في كليبر ، وسنبين الأمثلة التالية أنه يمكن تحقيق النتائج ذاتها التي تم تحقيقها في المثال السابق : والاستثناء الوحيد لهذا هو أننا لن نستطيع تأسيس مصفوفة ساكنة STATIC باستخدام وظيفة.

```
local days := array(7)
```

وقد تتساءل هنا لماذا يجب أن تستخدم وظيفة "المصفوفة" ARRAY() بدلاً من "الإعلان" للعادي المعروف ؟ والجواب على هذا هو أنه يمكن استخدام المصفوفة ARRAY() لإنشاء مصفوفات أخرى داخل التعابير أو كتل الشيفرة. وإليك مثلاً عن المكان الذي يفضل فيه استخدام وظيفة "المصفوفة":

```
aadd( myarray , array ( 10 ) )
```

إذ أن هذا يضيف مصفوفة ذات عشرة عناصر إلى المصفوفة المسماة MYARRAY. وليس هناك أية طريقة يمكن أن نقوم بها بمثل هذا العمل. ولن يستجيب المجمّع إذا كتبت أمراً كالآمر التالي في برنامجك:

```
aadd( myarray , local array ( 10 ) )
```

■ المصفوفة الحرفية Literal : يمكنك كليب 5.x من إعلان مصفوفة وتأسيسها بانتراعها من مكان واحد. فلنفترض أنك تريد إعلان مصفوفة وملأها ببعض الأسماء فيمكنك تمثيل هذه المصفوفة حرفياً كما يلي:

```
local names := { "Joe", "Paul", "Carol" ;  
                  "Justin", "Jennifer", "Mary" }
```

■ وتعتبر الأقواس الجمعدة " {} " تركيباً لغوياً لازماً للمصفوفة الحرفية. ويحدد القوس " {} " بداية المصفوفة الحرفية ، بينما يحدد القوس التالي " {} " نهايتها. ويعبر كل ما في داخل هذين القوسين محددًا بشكل متتالي لعناصر المصفوفة. ولن تعود بحاجة لكتابة عدد العناصر التي تريد أن تضعها في المصفوفة بل تستطيع المصفوفة تحديد العدد بذاتها.

كما يمكنك أيضاً ترك المسافة بين القوسين المجمعين فارغة ، وفي هذه الحالة سينشئ كليبر مصفوفة. أما لماذا تحتاج إلى المصفوفة الفارغة ؟؟. فيمكنك تغيير حجم المصفوفات بشكل ديناميكي وفعل باستخدام هذه الميزة .

### تحذير

يجب الانتباه التام إلى ضرورة عدم استخدام الأقواس العادية المستقيمة بدلاً من الأقواس المجمدة عند إعلان مصفوفات حرفية ، علماً بأنها قد تبدو لك طبيعية وعادية للاستخدام وخاصة لأننا كمبرمجين لا نستخدمها للإشارة إلى عناصر المصفوفات. فمثلاً ، قد تظن أنك تعلن عن مصفوفة :

```
local myarray := [ ]
```

والحقيقة أنك بهذه الطريقة تعلن عن سلسلة حرفية وليست مصفوفة. كما أن أية إشارة لاحقاً إلى هذا الاخرى سيتسبب في أخطاء تقع أثناء التشغيل وقد تحصل على كلمات لا معنى لها.

## تأسيس عناصر المصفوفة

هناك ثلاث طرق لتأسيس عناصر مصفوفة array فردية ، ويمكن استخدام عامل التعمين الموثوق ، وهو أمر STORE ، أو طريقة التمثيل الحرفية. وسنبين فيما يلي أمثلة على هذه الطرق:

```
local myarray := { "Clipper", "5", "Oh!" }
marray[40] := 75
store 0 to marray[1] , marray[3]
```

كما أن هناك طريقة أخرى لتأسيس عناصر مصفوفة ، وهي أن تدع كليبر يؤسسها لك!!  
فعند إعلان مصفوفة ذات طول محدد فسيتم تأسيس عناصر المصفوفة جميعها بشكل آلي إلى القيمة "صفر" NIL.

وإذا أردت تأسيس مصفوفة كاملة إلى الرقم ذاته ، يمكنك استخدام الوظيفة ( AFILL ، على النحو التالي:

```
local myarray[100]
? myarray[8]           //NIL
afill(myarray, 5)
? myarray[8]           // 5
? myarray[10]          // 5
```

ويمكن استخدام الوظيفة ( AFILL لملء عناصر محددة في المصفوفة ، وسنرى في العبارة التالية أنه سيتم ملء المصفوفة بالرقم (5) بدءاً من العنصر (10).

```
afill(myarray, 5, 10)
```

كما يمكن أيضاً تحديد رقم العنصر الذي يراد ملؤه بالذات ، سيتم ملء المصفوفة التالية بالرقم (5) ولعشرين عنصراً بدءاً من العنصر (10) :

```
afill(myarray, 5, 10, 20)
? myarray[29]         // 5
? myarray[30]         // NIL
```

#### تنبيه

إن استخدام الوظيفة ( afill لملء مصفوفة ما بمصفوفات متداخلة سيكون خطراً جداً. وسنبين هذا في موضعه من هذا الكتاب.

## الإشارات المتعددة إلى مصفوفة واحدة

ذكرنا سابقاً أنه عند إنشاء مصفوفة ما فإننا نعين إشارتها ( أو مرجعها ) إلى اسم متغير. لذا نقلت هذا المتغير إلى متغير آخر سيصبح لديك متغيران يشيران إلى المصفوفة ذاتها. وبين جزء البرنامج التالي هذا الأمر بتعين متغيريات المصفوفة aNother.

```
local aDay[7]
local aNother := aDay
aNother[4] := "TEST"
? aDay[4] // "TEST"
```

لنعد تعيين العنصر الرابع من المصفوفة المشار إليها باسم aNother ، فإننا بالتالي نعين العنصر ذاته إلى مصفوفة aDay أيضاً. وهذا أمر هام جداً يجب الانتباه إليه أثناء التعامل مع كليب.

لذا أردت أن تضمن أنك تتشئ إشارات إلى مصفوفات مستقلة مختلفة يجب استخدام وظيفة كليب المسماة ( ACLONE ) التي مستحدث عنها بعد قليل.

## مساواة المصفوفة

يمكن مقارنة إشارات مصفوفة ما بأخرى باستخدام عامل المساواة ("=") أو المساواة التامة ("===") ، ولدى القيام بذلك سرجع كليب العامل المنطقي الحقيقي (.T.) إذا كانت إشارات كل من المصفوفتين تشير إلى عنوان الذاكرة ذاته. وإنه لن يقوم بعمل حلقة خلال كل مصفوفة ليقارن محييات كل عنصر. ويبين المثال التالي هذا العمل:

```
local array1 := { 1, 2, 3 }
local array2 := array1
local array3 := { 1, 2, 3 }
? array1 == array2 // .T.
? array1 == array3 // .F.
```

- بما أن المصفوفة ARRAY2 قد عيّن لها قيمة المصفوفة ARRAY1 فإنهما يحويان عنوان الذاكرة ذاته ، ولذلك فهما يعتبران متساويين.
- ومع أن المصفوفة ARRAY3 تحوي على ثلاثة عناصر كل منها له القيمة ذاتها مثل تلك الموجودة في المصفوفة ARRAY1 ، فهما تمثلان مصفوفتين مستقلتين عن بعضهما تماماً ، فلا يعتبرهما كليب متساويين.



## اختبار نوع المصفوفة وطولها

تعمل هذه الوظيفة ( LEN ) بطريقتين متميزتين تماماً عند استخدامها في المصفوفات. لممكنها تحديد طول السلسلة الحرفية ، كما هي الحال دائماً ، المحفوظة في عنصر المصفوفة وذلك على النحو التالي:

```
marray[2] := 'This is a test'
? len(marray[2]) // 14
```

إلا أن الوظيفة ( LEN ) تتيح لك أيضاً تحديد العدد الإجمالي للعناصر في مصفوفة. ويجب استخدام اسم المصفوفة كممتص لهذه الوظيفة:

```
local marray := { "Sulaiman", "Emad", "Omar" }
? len(marray) // 3
```

وكما أشرنا سابقاً ، فعل خلاف بقية لغات البرمجة الأخرى ، فإن كليبر يسمح لك بحفظ قيم من نوع آخر ضمن عناصر المصفوفة ذاتها. ويرجع كل من أمري ( TYPE ) و ( VALTYPE ) القيمة "A" عندما تمرر إليهما المتغير (أو أي تعبير آخر) يشير إلى مصفوفة.

```
local marray := array(6)
marray[1] := ' This is element one'
marray[2] := 2.0
marray[3] := DATE ( )
marray[4] := .T.
marray[5] := { 1, 2, 3, }
? valtype(marray) // A
? valtype(marray[1]) // C
? valtype(marray[2]) // N
? valtype(marray[3]) // D
? valtype(marray[4]) // L
? valtype(marray[5]) // A
? valtype(marray[6]) // U
```

وبما أنه لم يتم تأسيس العنصر السادس ، فإنه سيرجع النوع "U" من كلمة Undefined ، ولن يسبب هذا أية مشكلة في هذه الحالة. إلا أن استخدام هذا في الإصدارات السابقة من كليب ، مثل Summer'87 يسبب مشكلة عويصة إذا أضرت إلى عنصر مصفوفة غير محدد. ولاداعي للقلق هنا إذ كما أشرنا سابقاً فإن كليب 5.x مؤسس كافة العناصر الموجودة في المصفوفة إلى قيمة صفر NIL ، لذلك ، فمع أنك لم تحدد قيمة واضحة للعنصر السادس ، فإن القيمة هنا سترجع إلى صفر.

## تمرير المصفوفات وعناصر المصفوفة

تذكر أنك عندما أنشأت مصفوفة ما ، وعينتها إلى اسم متغير فإن ذلك المتغير يحتوي على إشارة إلى المصفوفة (بدلاً من المصفوفة ذاتها) لذلك فإنك عندما تمرر المتغير الذي يشير إلى مصفوفة ما تنتقل إلى وظيفة أخرى فإنك إنما تمرر إشارة المصفوفة وهذا يعني أنك إذا غيرت أي عنصر من عناصر المصفوفة في الوظيفة الدنيا ، فإن هذه التغييرات ستعكس على وظيفة الاستدعاء أيضاً.

ومع ذلك ، فإنك إذا مررت عنصراً ما داخل مصفوفة باتباع اسم المصفوفة برمز سفلي ، فإن قيمة هذه المصفوفة سترسل إلى الوظيفة. وإذا أجريت أية تغييرات على عنصر المصفوفة في الوظيفة الدنيا فإنها لن تظهر على وظيفة الاستدعاء.

وبين المثال التالي ثلاثة أمثلة عن تمرير مصفوفة كاملة بالإشارة إلى الوظيفة دلياً ، على النحو التالي:

```
function main
local myarray := { 1, 2, 3, 4 }
test1(myarray)
? myarray[3]           // 100
test2(myarray)
? myarray[1]           // 1
test2(@myarray)
? myarray[1]           // "A"
return nil

static function test1(nums)
```

```
nums[3] := 100
return nil
```

```
static function test2(nums)
nums := { "A", "B", "C", "D" }
return nil
```

إن الوظيفة ( ) MAIN تمرر المتغير MYARRAY والذي يشير إلى مصفوفة ذات أربعة عناصر إلى وظيفة ( ) TEST1 الذي يغير العنصر الثالث من هذه المصفوفة إلى ١٠٠ والذي يظهر في الوظيفة الأعلى MYARRAY أيضاً.

ويشير المثال الثاني إلى الخفاء في الطريقة التي يعالج بها كلبير المصفوفات. إن الوظيفة ( ) TEST2 تنشئ مصفوفة حرفية ذات أربعة عناصر تحوي على "A" و "B" و "C" و "D" ولن يجري أي تغيير على الإطلاق على المصفوفة المشار إليها باسم MYARRAY في وظيفة ( ) MAIN. ويحمي كلبير هذه المصفوفات بشكل تلقائي عند تمريرها إلى وظيفة دنيا. إلا أنه يمكن تجاوز هذه الحماية بأن تسيق المتغير بخيار "@" كما يينا في المثال الثالث. وسيمكن هذا التركيب اللغوي من تغيير الوظيفة الدنيا إلى وظيفة عليا.

وكما أشرنا سابقاً ، يتم تمرير عناصر المصفوفة الفردية بالقيمة. لذلك ، لن تستطيع الوظيفة التحكم بعنصر المصفوفة مباشرة ، بل بنسخة منها فقط. وبين الجزء التالي من البرنامج هذه الفكرة بتمرير عنصر واحد من مصفوفة ( ) MyFunc والذي يغيرها ولكن على أساس محلي فقط.

```
function main
local myarray := { 1, 2, 3, 4 }
myfunc(myarray[3])
? myarray[3]           // still 3
return nil
```

```
function myfunc(num)
? num++               // 4
return nil
```

وقد تواجهك حالات تريد أن تغير فيها محتويات عنصر مصفوفة في وظيفة دنيا ، ثم ترغب أن يظهر هذا التغيير على المستوى الأعلى. ويحدث هذا غالباً عند استخدام مصفوفات ذات GETs. ونقترح في مثل هذه الحالات أن نقرر اسم المصفوفة والرمز السفلي على أنهما متغيران مستقلان كما يلي:

```
function main
local myarray := { 1, 2, 3, 4 }
myfunc(myarray, 3)
? myarray[3]           // changed to 4
return nil

function my
```

## اعتبارات جدول الرموز

عند إنشاء أي من متغيرات الذاكرة من نوع PRIVATE أو PUBLIC يتم حجز ١٦ بايت في جدول الرموز وسيظهر هذا في حجم الملف التنفيذي. فعل سبيل المثال إن إعلان ١٠٠ متغير ذاكرة سيضيف ١٦٠٠ بايت إلى حجم الملف التنفيذي.

وعلى النقيض من ذلك. يمكنك الآن إعلان مصفوفة تحتوي على ١٠٠ عنصر ويمكن تعيين مرجعها إلى اسم متغير واحد ، ولن يأخذ هذا العمل سوى ١٦ بايت فقط في جدول الرموز. وعند مقارنة العاملين سوى الفارق الكبير في توفير الذاكرة الذي يمكن أن تحصل عليه باستخدام المصفوفات وعناصرها في جدول الرموز بدلاً من متغيرات الذاكرة ، إلا أنك إذا كنت قد عدلت عن استخدام كل من خيار إعلان PUBLIC و PRIVATE كما اقترحنا سابقاً ، فلن يكون التوفير في جدول الرموز ذا قيمة تقريباً. بل ومبارك لنفسك على عدم استخدام تلك الإعلانات ، إلا أنك قد تحتاج إلى مزيد من الإلتفات الآن لاستخدام مزايا المصفوفات. حسناً ، فلنبدأ إذن بذلك.

تستهلك المصفوفات عملية البرمجة على وحدات ، فعلى سبيل المثال ، من السهل جداً إنشاء وحدة برنامج على شكل روتين للتفریق/التجميع بتحميل مصفوفة بدلاً من تأسيس سلسلة من متغيرات ذاكرة ، وسنبين هذا المفهوم من خلال أمثلة عليه لاحقاً.

## حفظ المصفوفات/استرجاعها

إن المصفوفات من نوع البيانات ، لها سمة متميزة واحدة إذا قورنت بأنواع البيانات التقليدية المعروفة (الحروف ، والتاريخ ، والأرقام ، و المنطق). فلا يحوي كلبير على طريقة آلية لحفظها أو استرجاعها من ملفات الذاكرة.

إلا أن هذا لحسن الحظ ليس عبئاً كبيراً ، إذ يمكن كتابة وظائف محددة لحفظ مصفوفات واسترجاعها في ملفات نصوى ، وبما أننا نشجع استخدام المصفوفات ، لقد وضعنا كافة هذه البرامج المطلوبة على الأسطوانة المرفقة بهذا الكتاب ، فيرجى أخذ العلم بذلك.

## تغيير حجم المصفوفات ديناميكياً

كان ما أعلنته من متغيرات في الإصدارات السابقة لـ Summer 87 هو ما سنلتزم به في البرنامج كله. فالمصفوفة التي أعلنت على أنها ٥٠ عنصراً مثلاً ستبقى كذلك ، حتى ولو حذفت أي عدد من العناصر منها. وقد سبب هذا الكثير من التركيز الذي لا داعي له ، وكثيراً من الإزعاج ، بل غالباً ما اضطر المبرمجين إلى استخدام ملفات قواعد بيانات (يمكن تغيير حجمها) ، على حين أن للمصفوفات هي أفضل بكثير من استخدام هذه الطريقة المزعجة.

ويقدم كلبير S.x طريقتين جديدتين لتغيير طول المصفوفات:

■ إضافة عنصر إلى آخر المصفوفة باستخدام الوظيفة ( AADD ) ، إذ تضيف هذه الوظيفة عنصراً إلى آخر المصفوفة وتوسعها بمعدل عنصر آخر.

■ وبين المثال التالي استخدام الوظيفة ( AADD ) ، ويجب ملاحظة التغيير الذي يطرا على المصفوفة TEST بعد إضافتها إلى المصفوفة MYARRAY. وبما أن المصفوفة

MYARRAY[2] تشير بشكل رئيس إلى عنوان الذاكرة ذاته الذي تشير إليه TEST ، فإن أي تغيير على المصفوفة TEST سيظهر أيضاً على المصفوفة MYARRAY[2].

```
function array07
local myarray := { } , test := { 1, 2, 3 }
scroll( )
? len(myarray)           // 0
aadd(myarray, "this will be the first element")
? len(myarray)           // 1
aadd(myarray, test)
aadd(test, 400)
? len(test)              // 4
? len(myarray[2])        // 4
return nil
```

■ تغيير حجم المصفوفة باستخدام الوظيفة ( ASIZE ) : تعبر هذه الوظيفة الجديدة الفعالة قادرة على تكبير المصفوفة أو تصغيرها لتصبح ذات طول محدد. فإذا حددت طولاً أكبر من الطول العادي ، فسيتم إزالة العدد اللازم من العناصر إلى نهاية المصفوفة وستعطي هذه العناصر جميعها قيمة الصفر NIL. أما إذا حددت طولاً أقصر من الطول الحالي فسيتم قطع عدد العناصر من النهاية وتصبح في وضعية ميتة مغناطيسياً. (يجب الانتباه إلى أن البيانات التي تحتويها العناصر الميتة لن يمكن استعادتها من جديد).

وبين المثال التالي طريقة استخدام وظيفة حجم المصفوفة ( ASIZE ).

```
local myarray := { }, test := { 1, 2, 3 }
? len(myarray)           // 0
asize(myarray, 3)         // adds three NIL elements
? len(myarray)           // 3
? myarray[3]              // NIL
asize(myarray, 0)         // 0-empty again
? len(myarray)           // 0
inkey(0)
//
? len(test)              // 3
asize(test, 10)           // adds seven NIL elements
? len(test, 2)           // 10
```

```
asize(test, 2)           // lops off eight elements, including the 3
? len(test)              // 2
? test[1]                // 1
? test[2]                // 2
? asize(test, 2)         // does nothing, since length is already 2
```

إن هذه الوظيفة المنة الديناميكية تفتح آفاقاً جديده من إمكانيات البرمجة ، إذ أنها أولاً تمكن المبرمج من تنفيذ مايسمى بوظائف التطبيق الحقيقي وإذا قرئت هذه الوظيفة مع الإعلانات الساكنة STATIC فإنه يمكن كتابة وظائف فعالة وقوية يمكنها التعامل مع أغراض الصيانة الداخلية للبرامج والمتغيرات الشاملة على مدى البرنامج.

## التكديس الجيد

تتطلب البرمجة الصحيحة أعمال صيانة وتنظيف جيدة بعد الانتهاء من عمليات البرمجة . ويجب أن تتضمن أعمال الصيانة والتنظيف هذه كلا من: إعادة تجهيز المؤشر كما كان وحجمه ، وتجهيز اللون وضبطه كما كان ، وعتريات الشاشة ، ومنطقة العمل وغيرها .

ومنين فيما يلي كيف كان الإصدار السابق من كليبر ، وهو Summer'87 يقوم بهذه العمليات جميعها:

```
function myfunc
private oldcolor, oldscm, oldrow, oldcol
oldcolor = setcolor( )           && save color setting
oldscm = savescreen(0,0,24, 79)  && save screen contents
oldrow = row( )                 && save current row
oldcol = col( )                 && save current column
*
* body of function
*
setcolor(oldcolor)               && restore color
restscreen(0, 0, 24, 79, oldscm)&& restore screen
@ oldrow, oldcol say ' '         && restore cursor position
return whatever
```

وكان هذا كافيًا لأغراض المبرمجين عامة ، إلا أنه لدى توفر السواكن static المنتشرة على مدى الملف كله ، أصبحت هذه الطريقة لا تنفي بالغرض (إن لم تقل إنها باطلة وملغاة) في

الإصدار الجديد من كلير 5.x. ليس هناك ما يمنع من تغيير محتويات أي من متغيرات الحفظ السابقة الذكر. وكذلك ، ليس هناك سبب وجيه يدعوك إلى حمل تلك المعلومات ضمن الوظيفة التي تقوم بها ، والمرة الوحيدة التي تحتاجها في الواقع هي عند الخروج من البرنامج.

ولنحاول الآن إعادة كتابة هذه الوظيفة للتنظيف والصيانة من جديد باستخدام سواكن على مدى الملف file-wide statics وطريقة الكبسلة encapsulation.

```
function myfunc
SaveEnv( )
//
// body of function
//
RestEnv( )
return Whatever
```

وسيكون لدينا في ملف برنامج PRG. مستقل كل من الأمور التالية:

```
static envstack_ := {}

// stack used by SaveEnv() and RestEnv()

//----- manifest constants to delineate structure of nested arrays
#define ROW      1
#define COLUMN   2
#define CURSOR   3
#define COLOR     4
#define MAXROW   5
#define MAXCOL   6
#define BLINK    7
#define NOSNOW   8
#define SCREEN   9
/*
Function: SaveEnv()
Purpose: Save current cursor row/column/size, color, and screen
*/
function SaveEnv()
aadd(envstack_, { row(), col(), setcursor(), setcolor(), ;
                 maxrow(), maxcol(), setblink(), ;
                 savescreen(0, 0, maxrow(), maxcol()) } )
return nil
```



```

/*
  Function: RestEnv()
  Purpose: Restore cursor row/column/size, color, and screen
*/
function RestEnv()
local ele := len(envstack_)
/* preclude empty array, which would cause an array access error */
if ele > 0
  //—— verify that video mode has not changed
  if (envstack_[ele, MAXROW] != maxrow() .or. ;
      envstack_[ele, MAXCOL] != maxcol())
    setmode(envstack_[ele, MAXROW] + 1, envstack_[ele, MAXCOL] + 1)
  endif
  //—— reset row/column position
  setpos(envstack_[ele, ROW], envstack_[ele, COLUMN])
  //—— reset cursor state
  setcursor(envstack_[ele, CURSOR])
  //—— reset color
  setcolor(envstack_[ele, COLOR])
  //—— reset previous blinkbit setting
  setblink(envstack_[ele, BLINK])
  //—— restore screen
  restscreen(0, 0, maxrow(), maxcol(), envstack_[ele, SCREEN])
  //—— truncate array by lopping off last element
  asize(envstack_, ele - 1)
endif
return NIL

//—— end of file SAVEENV.PRG

```

١- إن المصفوفة الساكنة ENVSTACK تم إعلانها قبل الوظيفة الأولى. وهي تبدأ من عنصر الصفر ، إذ أننا سنضيفها في كل مرة نستدعي فيها الوظيفة ( SaveEnv ).

ولدى استخدام متغيرات على مدى الملف يجب إعلانها قبل الوظيفة الأولى ، أو قبل الإجراء الأول لتضمن أنها ستكون مرتبة في ملف البرنامج كله. وعلى النقيض من هذا فلأنك إذا أعلنتها ضمن وظيفة ما ، فإنها لن تكون مرتبة إلا لتلك الوظيفة ، وهذا ما لا تريد أن تفعله قطعاً.

٢- إن الملف الذي يجري على كل من الوظائف ( SaveEnv ) و ( RestEnv ) يجب تجميعها باستخدام الخيار /N ، الذي يلغي التعريف الآلي للإجراء الذي يحمل اسم ملف البرنامج PRG. ذاته.

٣- إن ثوابت البيان manifest constants مثيرة بحث تمثل كل عنصراً من عناصر البيئة التي يجب حفظها واسترجاعها كما كانت. وهذا أمر يتعلق بوضوح القراءة فقط فهو لذلك أمر اختياري.

٤- إن الوظيفة ( SaveEnv ) تنشئ مصفوفة حرفية كما يلي:

```
{ row(), col(), setcursor(), setcolor(), ;
  savescreen(0, 0, maxrow(), maxcol()) }
```

وهي تحتوي على كل من مكاني السطر والعمود ، وحجم المؤشر ، وتجهيز اللون ومحتويات الشاشة الحالية.

٥- ويتم إلحاق هذه المصفوفة بعد ذلك إلى نهاية المصفوفة ENVSTACK\_ بحيث يزداد طولها بمعدل عنصر واحد ، بمعنى آخر: بعد الاستدعاء الأول لكل من وظيفتي ( SaveEnv ) و ENVSTACK\_ مستحوي على عنصر واحد ، وستكون مصفوفة ذات خمسة عناصر ، على النحو التالي:

```
envstack_1, 1] = screen row
envstack_1, 2] = screen column
envstack_1, 3] = cursor size
envstack_1, 4] = color setting
envstack_1, 5] = screen contents
```

٦- عند استدعاء الوظيفة ( ResEnv ) يتم اختبار طول المصفوفة ENVSTACK\_ للتأكد من أنها ليست فارغة. (وسيحذف هذا إذا استدعيت الوظيفة ( ResEnv ) مثل استدعاء ( SaveEnv ) أولاً). ويجب أن تذكر أنه ربما أن مصفوفة ENVSTACK\_ قد أعلنت على أنها ساكنة ، فإنها ستحفظ بقيمتها خلال مدة البرنامج كله. ولذلك فبعد

إعادة إدخال ملف PRG. الذي يحتوي على كل من ( SaveEnv ) و ( RestEnv ) فإن المصفوفة ENVSTACK ستظل تحتوي على ما وضعناه فيها سابقاً.

لذا لم نحتر المصفوفة ENVSTACK على أية عناصر فإننا سنمرر بقية الوظيفة لتتجنب أية أخطاء في محاولة الوصول إلى المصفوفة. وبما أن مصفوفات كليبر ذات أساس واحد فلن يكون هناك شيء مثل مصفوفة ENVSTACK[0].

٧- إذا افترضنا أن المصفوفة ENVSTACK تحتوي على مصفوفة متداخلة واحدة أو أكثر ، فإن الوظيفة ( RestEnv ) تحصل على معلومات من المصفوفة أو العنصر الأخير الموجود في نهاية المصفوفة تلك.

■ يتم إرجاع مكان المؤشر كما كان باستخدام الوظيفة ( SETPOS ).

■ يتم إرجاع شكل المؤشر باستخدام الوظيفة ( SETCURSOR ).

■ يتم إرجاع تجهيز اللون كما كان باستخدام وظيفة ( SETCOLOR ).

■ يتم إرجاع محتويات الشاشة كما كانت باستخدام الوظيفة ( RESTSCREEN ).

٨- وأخيراً ، تنهي الوظيفة ( RestEnv ) عمل المصفوفة ENVSTACK بوظيفة الحجم ( ASIZE ) بحيث تنهي هذه الوظيفة العنصر الأخير بشكل فعال والذي كان قد أدى دوره المطلوب منه.

ونعبد الإشارة إلى أنه يجب أن نتذكر أنه ليس أي من هذه المعلومات المحفوظة مرئية في وظيفة الاستدعاء ، وبدلاً من ذلك تصبح هذه المعلومات على شكل كبسولة إلى جانب الوظائف التي تحتاجها فقط (وهي ( SaveEnv ) و ( RestEnv )). ويعتبر هذا برمجة وحدائية (على شكل وحدات) حقيقية ، ولم يكن هذا سوى مجرد حلم فقط في إصدار كليبر السابق Summer'87 وذلك لعدم احترامه على الإعلانات الساكنة.

## حفظ المجموعات SET باستخدام المكدس Stack

بما أن الوظيفة الجديدة ( SET ) تمكننا من التوصل إلى متغيرات المجموعات الشاملة ليصبح من السهولة جداً إنشاء وظائف تعتمد على التكنيس ، نقوم بحفظ كل من هذه وإرجاعها:

```
static setstack_ := {} // stack used by SaveSets() and RestSets()

/*
  Function: SaveSets()
  Purpose: Save all SET variables onto the SET stack
*/
function SaveSets
  local xx, settings_ := array(_SET_COUNT)
  //----- loop through all SETs to build subarray
  for xx := 1 to _SET_COUNT // see SET.CH
    settings_[xx] := set(xx)
  next
  aadd(setstack_, settings_)
  return nil

//----- end of function SaveSets()

/*
  Function: RestSets()
  Purpose: Restore all SET variables from the SET stack
*/
function RestSets()
  local xx
  local settings_
  local ele := len(setstack_)
  //----- preclude empty array!
  if ele > 0
    settings_ = setstack_[ele]
    //----- loop through subarray - assigning each SET as we go
    for xx = 1 to _SET_COUNT // see SET.CH
      set(xx, settings_[xx])
    next
    //----- truncate master SET stack
    asize(setstack_, ele - 1)
  endif
  return nil
```

//----- end of function RestSets()

١- كما لاحظنا سابقاً ، أن المصفوفة الساكنة المسماة SETSTACK\_ يجب إعلانها قبل إعلان الوظيفة الأولى ، إذ أنها تبدأ فارغة ، ثم يضاف إليها في كل مرة تستدعى فيها الوظيفة ( SaveSets ).

٢- تنشئ الوظيفة ( SaveSets ) مصفوفة محلية فارغة اسمها SETTINGS\_ تحتر مكاناً يحتوي على كافة متغيرات SET .

٣- تؤسس حلقة FOR..NEXT لكل متغير من متغيرات SET بالاعتماد على القُداد المسمى SET\_COUNT\_ والوجود في ملف الرويسة العادي STD.CH وناخذ قيمة كل متغير من متغيرات SET باستخدام وظيفة ( SET ) وتؤسس العنصر المناسب من المصفوفة SETTINGS\_.

٤- عندما تكتمل الحلقة ، نضيف مصفوفة SETTINGS\_ إلى المصفوفة SETSTACK\_.

٥- يجب أن نتأكد من أن المصفوفة SETSTACK\_ ليست فارغة ، كما هي الحال عندما تأكدت من أن كلاً من ( RestEnv ) و RestSets ليستا فارغتين. فإذا افترضنا أنها ليست فارغة ، فإنها ستؤسس المصفوفة المحلية SETTINGS\_ بحيث تصبح على آخر عنصر من المصفوفة SETSTACK\_.

٦- يجب أن نتفقد حلقة FOR..NEXT لكل متغير من نوع SET. وتقوم الوظيفة ( SET ) بمتغيرين : عداد الحلقات ، (والذي يشير إلى أي متغير SET سيتأثر من جراء هذه العملية) والقيمة (من المصفوفة SETTINGS\_ ) التي يجب تحديثها.

٧- عند انتهاء الحلقة ، يوقف عمل المصفوفة SETSTACK\_ باستخدام وظيفة التحجيم ( ASIZE ) ، ويصبح العنصر الأخير في وضعية خلود منطائيسي وقبل أن ننهي قداماً في

هذه المناقشة تبين لماذا يلي موجهين للمعالج الأولي وهما من الأوامر المفيدة. ينهي الأول عمل مصفوفة بقطع العنصر الأخير منها ، وهو أمر مفيد في: "آخر عنصر أدخل ، أول عنصر يخرج " الوظيفة التي تعتمد على التكديس.

```
#xtranslate Truncate( <a> ) => asize( <a>, len<a> - 1 )
```

أما الموجه الثاني فهو مفيد عندما ترغب في حذف عنصر ما من مصفوفة وإعادة ترتيبها بالشكل الذي تريد. وكما تعلم ، فإن الوظيفة ( ADEL ) تقبل متغيرين اسم المصفوفة وعدد العناصر المراد حذفها. ويبين الجزء التالي من البرنامج مصفوفة قبل استخدام هذه الوظيفة ( ADEL ) وبعد استخدامها:

```
function test
local a := { 1, 2, 3, 4 }
adel(a, 3)                                // A is now { 1, 2, 4, NIL}
```

وكما ترى ، عزيزي القارئ ، فإن العنصر الأخير في المصفوفة حالياً هو صفر NIL وفي كثير من الأحيان نريد حذف هذا العنصر ( صفر).

إلا أن ما لم تعلمه عن هذه الوظيفة ( ADEL ) هو : أنها تعيد الإشارة إلى المصفوفة موضع السؤال. لذلك يمكننا كتابة الموجه على النحو التالي:

```
#xtranslate AKill( <a> , <e> ) => asize( adel(<a>, <e>, len<a>)- 1 )
```

لاحظ أن التركيب اللغوي مائل تماماً للوظيفة ( ADEL ) ، والفارق الوحيد بينهما هو أن الوظيفة ( AKill ) هي أكثر فائدة لأنها تنهي المصفوفة باستخدام الوظيفة ( ASIZE ).

## المصفوفات المتداخلة Nested Arrays

ذكرنا سابقاً أن كل عنصر من عناصر مصفوفة ما قد يحتوي على مصفوفة أخرى داخله وقد يبدو هذا سبباً للاضطراب بعض الأحيان. أولاً ، دعنا نبين فائدته في المثال التالي:

```
local myarray[4]
myarray[1] := "Do not despair"
myarray[2] := "it's really not"
myarray[3] := "that difficult"
myarray[4] := { "to", "nest", "array", "within", "arrays" }
```

وقد يبدو هذا التركيب مألوفاً ، فهو ما نستخدمه لإعلان مصفوفة حرفية وتأسيسها. بل إن المصفوفة `Myarray[4]` هي مصفوفة داخل ذاتها وتحتوي هذه المصفوفة على خمسة عناصر يمكن الإشارة إليها كما يلي:

```
? myarray[4, 1]// to
? myarray[4, 2]// nest
? myarray[4, 3]// arrays
? myarray[4, 4]// within
? myarray[4, 5]// arrays
```

إلا أنك إذا حاولت الآن الإشارة إلى المصفوفة `MYARRAY[4]` بذاتها فلن يحدث أي شيء هنا. كما هو موضح في المثال التالي:

```
? myarray[4] // لن تنحطم ، ولكن في الوقت ذاته لن تعرض شيئا
```

ويجب تضمين الرمز السفلي الثاني لتبين العنصر الذي تشير إليه في المصفوفة `MYARRAY[4]`. ويجب الانتباه أيضاً إلى أننا بدأنا أولاً بإعلان مصفوفة `MYARRAY[4]`. وإذا أردت لسج مصفوفات بشكل متداخل ، كما هو مبين في المثال

الأخير لأن هذا الإعلان مقبول تماماً. إلا أنك إذا علمت منذ البداية أن كل عنصر في مصفوفتك يحتاج إلى عدة أبعاد فيمكن أن تعلن ذلك في مصفوفتك كما يلي:

```
local myarray[4, 2]
myarray[1] := { 5, 4 }
myarray[2] := { 3, 6 }
myarray[3] := { 7, 2 }
myarray[4] := { 1, 8 }
? myarray[1, 2] // 4
? myarray[4, 1] // 1
? myarray[2, 2] // 6
? myarray[3, 1] // 7
```

يعامل كل عنصر في هذه المصفوفة على أنه مصفوفة تحتوي على عنصرين ، وحاذر من التوقف المفاجيء لهذه المصفوفات (المتداخلة) ، ويبين البرنامج التالي عينة من هذه الأخطاء السهلة:

```
local myarray[2, 2]
myarray[1] := "First element"
? myarray[1, 1] // boom!
```

يغير العنصر الأول من هذه المصفوفة المتداخلة إلى سلسلة حرفية. وأما المحاولة التالية للإشارة إلى المصفوفة MYARRAY[1] كمصفوفة يسبب خطأ في أثناء وقت التشغيل إذ لم تعد المصفوفة مصفوفة.

### تحذير

لا تستخدم الوظيفة ( ) AFILL لملء المصفوفة بمصفوفة متداخلة.

```
static function AffilDanger
local myarray[100]
affil(myarray, { 1 } )
? myarray[1][1] // 1
```



```
myarray[1][1] := 5
? myarray[5][1]
return nil
```

ويبين المثال التالي كيف تتداخل مصفوفتان بشكل يفقد الأمل من التعامل معهما:

```
function main
local a := { 1, 2, 3 }
local x := { 4, 5, a }
aadd(a, x)
inkey(0)
return nil
```

تحتوي المصفوفة A[4] على مصفوفة X[3] و X التي تحتوي بدورها على مؤشر إلى المصفوفة A. لذلك، فإن المصفوفة A[1] هي مائلة للمصفوفة A[4][3][1]. حاول الآن تغيير هذه القيم في برنامج اكتشاف الأخطاء وتصحيحها Debugger لتأكد من هذا بنفعلك.

والآن، لننظر إلى أمثلة واقعية أكثر إرباكاً وإزعاجاً عن المصفوفات المتداخلة.

```
function test1
local myarray := { { 5, 4 }, { 3, 8 }, { 7, 2 }, { 1, 8 } }

? myarray[1, 2]      // 4
? myarray[4, 1]      // 1
? myarray[2, 2]      // 8
? myarray[3, 1]      // 7
test2()
return nil

function test2
local myarray := { 'element one', 2.0, date(), .T., { 3, 2, 1 } }

? myarray[1]          // element one
? myarray[2]          // 2.0
? myarray[3]          // today's date
? myarray[4]          // .T.
? myarray[5, 1]       // 3
? myarray[5, 2]       // 2
? myarray[5, 3]       // 1
aadd(myarray[5], 0)
return nil
```

تعمل الوظيفة ( AADD ) على مقربة من نهاية الوظيفة ( TEST2 ) لتغير حجم المصفوفة الموجودة في MYARRAY[5].

## قائمة بوظائف المصفوفات في كليبر 5.x

تشبه وظائف المصفوفات في الإصدار الجديد لكليبر 5.x الوظائف في الإصدارات السابقة.

### الوظيفة ( AADD )

تضيف هذه الوظيفة عنصراً إلى نهاية المصفوفة وبهذا يتغير الحجم.

### الوظيفة ( ACHOICE )

تنفذ هذه الوظيفة قائمة أوامر منسدة من الاختيارات المخفية في مصفوفة.

### الوظيفة ( ACLONE )

تعمل هذه الوظيفة على إعداد نسخة من مصفوفة متداخلة أو ذات أبعاد مختلفة وهو أمر مشابه لأمر النسخ ( ACOPY ) إلا أنه أفضل منه بكثير لعدة أسباب: (أ) تعمل هذه الوظيفة على المصفوفات المتداخلة. (وب) لا حاجة لإنشاء المصفوفة المهدف مسبقاً باستخدام هذه الوظيفة.

وهناك سبب وجيه آخر لاستخدام هذه الوظيفة وهو : لنفرض أنك تريد عمل نسخة من مصفوفة ما وتعمل على النسخة ، فإذا حاولت استخدام الطريقة التالية فإنك سرى أنك تغير المصفوفة الأصلية أيضاً.

```
function main
local x := { 1, 2, 3, 4, 5 }
local y := x
y[2] := 200
```

```
? x[2]      // is also 200
return nil
```

تضمن هذه الوظيفة أن  $Y$  لا تشير إلى عنوان الذاكرة على أنه  $X$  وهذا يعني أن العنوان  $Y$  ستكون مصفوفة مختلفة تماماً عن  $X$ .

```
function main
local x := { 1, 2, 3, 4, 5 }
local y := clone(x)
y[2] := 200
? x[2]      // still 2
return nil
```

إذا أردنا إيضاح هذه النقطة أكثر ، فلننظر إلى المثال التالي ، حيث سيتم استدعاء وظيفة تحتوي على مصفوفة ساكنة ذات معلومات شاملة ، وكل عنصر من عناصر هذه المصفوفة الساكنة هو مصفوفة بذاته.

```
function main
local x := globals(1)
local y
aadd(x, 1)      // changes GLOBALS[1] in Globals( ) below
y := globals(1) // this proves it
return nil

static function globals(item)
static globals := { {}, ;
                    {}, ;
                    {}, ;
                    {} }
return globals[item]
```

والجزء الذي يزعج حقاً ويسبب الاضطراب ، هو أنه بعد أن تقوم بجمع أحد التجهيزات الشاملة وحفظها في عنوان الذاكرة  $X$  ، فإن التغيير إلى هذا العنوان  $X$  في الحقيقة ، يغير العنصر في المصفوفة الشاملة! وهذه شيفرة تكميلية ١.

### الوظيفة ( ) ACOPY

تنسخ هذه الوظيفة العناصر من مصفوفة إلى أخرى إلا أنها لا تستطيع التعامل مع المصفوفات المتداخلة لما يجعلها عرجاء وقليلة النفع لمعظم العمليات في كليبر 5.x.

### الوظيفة ( ) ADEL

تسمح هذه الوظيفة عنصر مصفوفة وتزيج كافة العناصر العليا درجة إلى الأسفل. وسيحتوي العنصر الأخير (أو الأعلى رقماً) في تلك المصفوفة ، قيمة الصفر NIL. وعادة ماتبع هذه الوظيفة باستدعاء الوظيفة الأخرى ( ) ASIZE لتقطع العنصر الجديد الذي قيمته صفر NIL من نهاية المصفوفة.

### الوظيفة ( ) ADIR

تملأ هذه الوظيفة للمصفوفات بمعلومات الدليل. (ملاحظة : لقد تم إلغاء هذه الوظيفة واستبدالها بالوظيفة ( ) DRECTORY والتي مناقشها بتفصيل لاحقاً).

### الوظيفة ( ) AEVAL

تقيم هذه الوظيفة كتلة الشيفرة لكل عنصر من المصفوفة. وسنبين مزيداً من التفصيل عن كتلة الشيفرة لاحقاً.

### الوظيفة ( ) AFIELDS

تملأ هذه الوظيفة المصفوفات بمعلومات تعريف الحقول (وقد تم استبدال هذه الوظيفة بالوظيفة ( ) DBSTRUCT والتي نصفها بعد قليل).

## الوظيفة ( ) AFILL

تملء هذه الوظيفة بعض عناصر المصفوفة أو جميعها بقيمة مختارة.

## الوظيفة ( ) AINS

تقيم هذه الوظيفة عنصراً بقيمته صفر NIL في مصفوفة ، وتزيح كل العناصر الأعلى منه درجة واحدة. وتجدس الإشارة إلى أنها لا تغير طول المصفوفة إذ أن طولها لا يتغير إلا باستخدام الوظيفة ( ) AADD أو الوظيفة ( ) ASIZE.

## وظيفة ( ) ASCAN

تمسح هذه الوظيفة المصفوفة الكارولياً بحثاً عن قيمة محددة ، أو حتى يتم تقييم كتلة الشيفرة على أنها حقيقية True. وتجدس الإشارة إلى أن هذه الوظيفة لن تعمل على المصفوفات المتداخلة ، ما لم تستعمل كتلة الشيفرة.

## الوظيفة ( ) ASIZE

تغير هذه الوظيفة حجم المصفوفة إلى حجم معين.

## الوظيفة ( ) ASORT

تفرز هذه الوظيفة المصفوفات طبقاً لخصائصها (الترتيب المفروض هو التصاعدي). وتجدس الإشارة إلى أنك إذا أردت فرز محتويات مصفوفات متداخلة فلا بد من تمرير كتلة شيفرة إلى هذه الوظيفة.

## الوظيفة ( ) ATAIL

ترجع هذه الوظيفة البسيطة العنصر الأخير أو الأعلى في مصفوفة ما ، إلا أن لها مكانها لتساعدك على أن توقف البرمجة بالشكل التالي:

```
? getlist[len(getlist)] // atail(getlist) جديدة
```

وتبين الأمثلة التالية هذه الوظيفة:

```
a_ := { 1, 2, 3, { "a", "b", "c" } }
? len(atail(a_)) // 3
? atail(atail(a_)) // "c"
```

## ثلاث وظائف أخرى للمصفوفات

تستخدم هذه الوظائف الثلاث للمصفوفات ، علماً بأنها ليست لمعالجتها إذ أنها تستخدم في المصفوفات المتداخلة. وهي ذات مزايا رائعة توزن بالذهب.

## الوظيفة ( ) DBSTRUCT

تنشئ هذه الوظيفة مصفوفة ذات مصفوفات متداخلة تحتوي على معلومات تركيبية عن ملف قاعدة البيانات المستخدمة حالياً. وتحتوي المصفوفة على عنصر واحد لكل حقل في قاعدة البيانات. وسيكون كل من هذه العناصر مصفوفة من أربعة عناصر والتي تطابق الحقل حسب الترتيب التالي:

١- Name (الاسم)

٢- Type (النوع)

٣- Length (الطول)

#### ٤- Decimals (القواصل العشرية)

ويستدعي هذا الحاجة إلى مثال آخر ، ونستخدم مثلاً ملفاً يسمى: INVOICE.DBF والذي يحتوي تركيبه على مايلي:

FieldName	Type	Length	Decimals
INV_NO	C	6	
CUST_NO	C	6	
DATE	D	8	
AMOUNT	N	10	2

```
#include "dbstruct.ch"
```

```
function main(dbf_file)
local cfields, x
use (dbf_file) new
cfields := dbstruct( )
? "Structure of " + dbf_file
? "Field Name Type Width Decimals"
for x := 1 to len(cfields)
? padr(cfields[x, DBS_NAME], 12), cfields[x, DBS_TYPE], ;
cfields[x, DBS_LEN], cfields[x, DBS_DEC]
next
return nil
```

وسيعطينا هذا البرنامج المخرجات التالية:

INV_NO	6	0	
CUST_NO	C	6	0
DATE	D	8	0
AMOUNT	N	10	2

(وتكون الأرقام متساوية من اليمين).

#### الوظيفة DBCREATE( )

تعتبر هذه الوظيفة متكاملة وتنسيقية للوظيفة السابقة ، فهي تنشئ بنية قاعدة بيانات من مصفوفة مصفوفات متداخلة تحوي على معلومات عن الحقول. وتمكنك هذه الوظيفة من إعداد ملفات قواعد بيانات بمنتهى السهولة من خلال طريقة البرمجة المقترحة. ولعل الأفضل

مثال على هذا هو إنشاء ملف قاعدة بيانات اسمه INVOICE.DBF من المثال السابق على النحو التالي:

```
dbcreate("invoice", { { "INV_NO", "C", 6, 0 } , ;
                      { "CUST_NO", "C", 6, 0 } , ;
                      { "DATE", "D", 8, 0 } , ;
                      { "AMOUNT", "N", 10, 2 } } )
```

وقد كانت مثل هذه العملية في إصدارات كلير السابقة تحتاج كثيراً من البرمجة والزمن اللازم لتنفيذها وذلك لأنها تحتاج إلى ملف مؤقت يطلق عليه "توسيع البنية" (Structure extended).

#### ملاحظة للمستخدمين كلير إصدار 5.2

تقبل هذه الوظيفة حالياً متغيراً ثالثاً وهو: <cDriver>، فإذا تم تحديده سيصبح هو المستخدم لإنشاء قاعدة البيانات. وأما الطريقة المفروضة التلقائية فهي أن يستخدم DBFNTX.

وبين المثال التالي كيف يمكن تعديل بنية قاعدة البيانات "على الطائر on-the-fly" باستخدام هذه الوظيفة والوظيفة السابقة. يمكنك فتح أية قاعدة بيانات وإضافة حقول تجريبية لها باسم DUMMY.

```
function main(dbf_file)
local a
use (dbf_file)
a := dbstruct()
add(a, "DUMMY", "C", 10, 0 )
dbcreate("new", a)
use new
append from (dbf_file)
use
// ----- look for existing backup files, and delete them if there
if file(dbf_file + '.bak')
ferase(dbf_file + '.bak')
endif
if file(dbf_file + '.tbc')
ferase(dbf_file + '.tbc')
```



```
endif
filename(dbf_file + ".dbf", dbf_file + ".bak")
if file(dbf_file + ".dbt")
    filename(dbf_file + ".dbt", dbf_file + ".tbk")
endif
filename('new.dbf', dbf_file + ".dbf")
if file("new.dbt")
    filename('new.dbt', dbf_file + ".dbt")
endif
return nil
```

## الوظيفة DIRECTORY ( )

تعيد هذه الوظيفة مصفوفة تحتوي على مصفوفات متداخلة وتحتوي على معلومات عن دليل ما. وعلى غرار الوظيفة DBSTRUCT ( ) سيكون هناك عنصر مصفوفة ذات عنصر واحد لكل ملف مطابق يبين مواصفات الملف. وسيصبح كل عنصر من عناصر هذه المصفوفة بدوره مصفوفة جديدة تحتوي على خمسة عناصر هي:

١- filename (اسم الملف)

٢- size (الحجم)

٣- date (التاريخ)

٤- time (التوقيت)

٥- attributes (الزوايا ، مثل الأشرطة ، والإخفاء ، وغيرها)

ولبن فيما يلي مثالاً بسيطاً عن وظيفة DIRECTORY ( ) عن كل شيء نحويه مكتبة كليب:

```
local files := directory (
aeval(files , { |a| qout( padr(a[1], 14) , a[2] , a[3] , a[4] , a[5] ) } )
```

مخرجات هذه الوظيفة :

CLIPPER	LIB	510.097	02-15-93	5:20a
CLD	LIB	80.719	02-15-93	5:20a
DBFNTX	LIB	38.465	02-15-93	5:20a
DBFNDX	LIB	27.175	02-15-93	5:20a
DBFCDX	LIB	103.843	02-15-93	5:20a
DBFMDX	LIB	75.861	02-15-93	5:20a
DBPX	LIB	170.645	02-15-93	5:20a
EXTEND	LIB	125.881	02-15-93	5:20a
RILUTILS	LIB	53.925	02-15-93	5:20a
TERMINAL	LIB	14.369	02-15-93	5:20a
ANSITERM	LIB	12.321	02-15-93	5:20a
NOTERM	LIB	13.857	02-15-93	5:20a
PCBIOS	LIB	14.369	02-15-93	5:20a
SAMPLES	LIB	53.891	02-15-93	5:20a

## التعامل مع المصفوفات الشاملة مع المصفوفات الساكنة

يمكن تطبيق مفهوم المتغيرات الساكنة على مدى الملف على إدارة المتغيرات الشاملة. ويمكن بذلك تقليل الاعتماد على المتغيرات العامة Public والتي لا تساعد على البرمجة الوحدانية ، ومع أن المثال التالي سيركز على إدارة اللون ، فإن هذه المبادئ تنطبق على كافة أنواع المتغيرات الشاملة بما في ذلك متتالية هروب الطباعة escape sequences ، printer ، واستخدام رقم التعريف وغير ذلك.

### الطريقة القديمة

يستخدم معظم المبرمجين الذين يستخدمون إصدار كليبر Summer'87 الألوان باستخدام المتغير Public في أول برنامجهم على النحو التالي:

```
* MAIN.PRG
public c_normal, c_bold, c_enhanced, c_blink, c_msg, c_warning
if iscolor()
    c_normal      = ' W/B'
    c_bold         = '+W/B'
    c_enhanced     = '+GR/B'
    c_blink        = '+W/B'
    c_msg          = '+W/RB'
    c_warning      = '+W/R'
else
    c_normal      = ' W/N'
    c_bold         = '+W/N'
    c_enhanced     = '+W/N'
```

```
c_blink      = '+W/N'
c_msg        = 'N/VV'
c_warning    = 'N/VV'
```

ENDIF

....

وقد كان الخيار الآخر هو أن يضع المبرمج هذه الشيفرة في الوظيفة ( Colorinit ) والتي ستمتدعي بدورها لدى الدخول في البرنامج الرئيسي. وفي أية حالة من هاتين الحالتين فإن المتغيرات سيتم إعلانها على أنها PUBLIC بحيث يمكن رؤيتها من كل مكان في البرنامج.

فعندما يحين الوقت لتغيير اللون فيمكن أن يرسل المبرمج أحد المتغيرات العامة PUBLIC إلى الوظيفة ( SETCOLOR ) كما هو واضح في المثال التالي في الوظيفة :Err\_Msg()

```
err_msg("File not available")
"
"
#include "box.ch"

function err_msg
parameter msg
private buffer, leftcol, oldcolor, oldrow, oldcol
oldrow = row()
oldcol = col()
leftcol = int( 79 - len(msg) ) / 2
oldcolor = setcolor(c_warning)      && PUBLIC color setting
buffer = savescreen(11, leftcol, 13, 80 - leftcol)
@ 11, leftcol, 13, 80 - leftcol box B_SINGLE + ' '
@ 12, leftcol + 2 say msg
inkey(0)
** restore screen, cursor position, and color
restscreen(11, leftcol, 13, 80 - leftcol)
@ oldrow, oldcol say ' '
setcolor(oldcolor)
return .t.
```

## إدارة الألوان في كليبر 5.x

كانت إعلانات PUBLIC أفضل الحلول المتوفرة لدينا كوسائل تتعامل معها في مثل هذه الحالات في ذلك الوقت: إلا أنه لدى توفر المتغيرات الساكنة STATIC لم يعد هناك حاجة

لاستخدام متغيرات PUBLIC بهذه الطريقة ، إلا أن هذه المتغيرات الساكنة STSTIC أيضاً تكشف عن لقطتي عجز لا تشمل عليهما المتغيرات العامة PUBLIC ، وهي:

■ إن متغيرات Public تتطلب وضع قيمة في "جدول الرموز" ، وهذا يعني أن برامجك سيطلب المزيد من المساحة في الذاكرة ، وسيتم تنفيذه بشكل أبطأ. في حين أن المتغيرات الساكنة STATIC هي أسرع من المتغيرات Public وذلك لأن المتغيرات الساكنة (والحلية Local) يتم حلها أثناء وقت التجميع ، وبهذا فهي لا تحتاج إلى قيمة في "جدول الرموز".

■ بما أن المتغيرات العامة Public مشاهدة ومرئية من كل مكان ، فهي أيضاً عرضة للتغيير. ونحن نعتقد أن أجهزة الكمبيوتر قد وصلت إلى حد نسمي عالٍ جداً من كمال الأداء ، إلا أن المرمج ذاته هو الذي تكمن المشكلة فيه ، فقد يركب بين آونة وأخرى غلطة حقاً ، وخاصة عندما يكون مرهقاً مثلاً.

وليس هناك أسهل من مسح قيمة متغير عام PUBLIC بالخطأ ، وخاصة إذا لم تكن تستخدم طريقة جيدة لتسمية المتغيرات التي تستخدمها في البرنامج. وعلى النقيض من هذا فإن كلاً من المتغيرات الساكنة (والحلية) لا يمكن مشاهدتها إلا ضمن الوظيفة أو الإجراء التي أنشأتها فيه ، وهذا يعني أنك لن تستطيع مسحها بالخطأ أو تغييرها ما لم تكن ضمن الوظيفة التي استخدمتها لإنشائها.

## الكبسلة Encapsulatin

إن الحيلة التي يجب أن يعتمد المرمج إلى استخدامها هنا هي أن يضع متغيرات اللون بعيداً عن أماكن الخطر. ولعل أفضل طريقة للقيام بذلك هو أن تضعها داخل "كبسولة" مع الوظيفة أو الوظائف التي استخدمتها لإعدادها واستخدامها أو التوصل إليها. وبين فيما يلي مثالاً بسيطاً على طريقة الكبسولة المقروحة وهي كما يلي :

```
function C_Normal(newcolor)
static color := "W/B"
/* change color setting if parameter was received */
if newcolor != NIL
    color = newcolor
endif
return setcolor(color)
```

إن الوظيفة ( C\_Normal ) تعلن متغيراً ساكناً على أنه COLOR لأبيض على أزرق. وقبل هذه الوظيفة متغيراً اختيارياً هو NEWCOLOR. فإذا تم تمرير هذا المتغير فإنه سيتم تحديد قيمة المتغير الساكن COLOR. ولعلك ترى الآن لماذا يجب أن نعلن COLOR على أنه متغير ساكن بدلاً من متغير محلي، إذ لربد أن يحتفظ بقيمته للمرة التالية عندما نستدعي الوظيفة ( C\_Normal ). ويجب أن تبدأ المتغيرات المحلية من جديد في كل مرة يتم فيه استدعاء هذه الوظيفة.

وأخيراً، فإن الوظيفة ( C\_Normal ) تستدعي الوظيفة ( SETCOLOR ) حتى تغير تجهيز اللون. وتعيد هذه الوظيفة قيمة إرجاع ( SETCOLOR )، وهو للتجهيز الحالي للون، بحيث يمكنك حفظ هذا في متغير واسترجاعه في مكان آخر.

وهناك طريقتان لتأسيس الوظيفة ( C\_Normal )، وإحدهما أن تستدعيها دون متغيرات مثل:

```
C_Normal( )
```

وستقوم هذه الوظيفة ببساطة بتغيير اللون إلى الأبيض على الأزرق (بالفرض أننا لم نغير اللون المفترض أصلاً). إلا أنه يمكن تغيير هذا الافتراض بإرسال متغير وتحديدده كما يلي:

```
c_normal( "+w/r" )
scroll( )
setcolor("w/b")
cout("this will be white on blue")
c_normal( )
cout("this will be hi white on red")
```

وسبب هذا تغيير اللون المفروض إلى أبيض مطاع على أحر. وبما أن قيمة محتويات ذلك المتغير ساكنة فإنها ستحفظ بقيمتها مهما إستدعيت أمر ( C\_Normal ) كما هو مبين في المثال السابق.

وهذه الطريقة فعالة في إخفاء تجهيز اللون في الوظيفة التي تحتاج للتعرف عليه فقط. ولن يمكنك تغييره بشكل خاطئ ، ولكن يمكنك تغييره عند اللزوم إلا أنه يرتب عليك القيام بهذا عن تصميم وقصد بإرسال متغير خاص للقيام بذلك التغيير ، وسيصبح التغيير أكثر قابلية للتحكم به من الماضي.

أما إذا ظننت أن هذه الطريقة تتطلب المزيد من الجهد والعمل ، فإليك قد تكون نصف حق في هذا ، إذ أنها تتطلب منك القيام بمزيد من التفكير أثناء كتابة برنامجك ، ولكن يجب أن تذكر أنك تقضي وقتاً أطول بكثير أثناء القيام بعمليات صيانة أكبر بكثير من الوقت الذي تقضيه في التفكير أثناء كتابة هذا البرنامج بالشكل الصحيح المطلوب (أي أثناء اكتشاف الأخطاء وتصحيحها).

ونفرض أن نلتزم بكتابة برنامجك بهذه الطريقة لأنها ستوفر عليك كثيراً من الوقت، كما يمكن أن تسهل عملية تغيير الألوان بالاحتفاظ بكل ما تريد في مكان واحد.

## وظيفة واحدة وألوان عديدة

إن الوظيفة ( C\_Normal ) قد استخدمت هنا فقط لتمثيل عملية "الكبسلة". وقد يكون غير عملي تحديد وظيفة لكل لون. ولذا نأخذ وظيفة كليب ( SET ) كمثال على هذا.

يستخدم كليب هذه الوظيفة للتعامل مع التجهيزات الشاملة (والتي كانت ٣٧ تجهيزات). ولتراجع معاً الرتيب اللغوي لهذه الوظيفة ( SET ) فهو:

SET ( < setting > [ , < newvalue > ] )

فإن المتغير الأول هو متغير رقمي يحدد التجهيز الأول الذي يجب البدء بالبحث عنه. ويمكن أن نجد قائمة كاملة بثوابت البيان لكل تجهيز من التجهيزات في ملف الدرويسة المسمى SET.CH. فعلى سبيل المثال ، يمكن الإشارة إلى تجهيز لوحة المفاتيح CONSOLE باستخدام ثابت البيان التالي:

```
#define _SET_CONSOLE 17

oldcons = set(_SET_CONSOLE, .F.) // set console off
*
*

set(_SET_CONSOLE, oldcons) // restore previous value
```

### تحذير

يجب الإشارة إلى التجهيزات دوماً باستخدام ثوابت البيان ، بدلاً من قيمتها الرقمية. وتخلو التحذارات الكمبيوتر أن هذه القيم الرقمية هي عرضة للتغير ، بينما يمكن الاحتفاظ بثوابت البيان manifest constants ، كما أن هذه أيضاً هي أسهل جداً لتذكرها والتعامل معها.

وتقبل الوظيفة SET() ، على غرار C\_Normal() متغيراً اختياريّاً هو <newvalue> ، وإذا تم تمرير هذا المتغير فإن التجهيزات العامة ستتغير لتصبح هي أيضاً القيمة الجديدة الاختيارية ، فيرجى الانتباه.

وبناء على هذا الأمر ، سنحاول إعادة كتابة الوظيفة C\_Normal() بحيث يمكنها أن تتعامل مع كافة الألوان بدلاً من لون واحد. والهدف من هذا التغير هو استخدام مصفوفة ساكنة تخزني على عدة تجهيزات لون ويمكن تحقيق ذلك بسهولة حسب الطريقة التالية:

```
function ColorSet(column, newcolor)
static colors := { "W/B", "+W/B", "+GR/B", ""W/B", "+W/RB", "+W/R" }
/* change applicable color setting if second parameter was
passed */
if newcolor != NIL
    colors[column] := newcolor
endif
return setcolor(colors[column] )
```

ولنقم أيضاً بتأسيس ثوابت البيان بحيث لا نحتاج لتذكر عنصر المصفوفة المطابق للون الذي نريد تغييره ، وذلك على النحو التالي:

```
#define C_NORMAL      1
#define C_BOLD        2
#define C_ENHANCED    3
#define C_BLINK       4
#define C_MESSAGE      5
#define C_WARNING     6
```

وبين الجزء التالي من البرنامج كيف يمكننا الإشارة إلى هذه الألوان ، كما نستخدم أيضاً الوظيفتين السابقتين الذكر وهما ( SaveEnv ) و ( RestEnv ) للقيام بأعمال التنظيف والصيانة اللازمين للبرامج المكتوبة.

```
#include "box.ch"
#include "colors.ch"
function missing( )
saveenv( )
ColorSet(C_BOLD)
@ 11, 30, 13, 49 box B_SINGLE + ' '
ColorSet(C_BLINK)
@ 12, 32 say "Record not found"
inkey(0)
restenv( )
return nil
```

## النفّاش الكبير: "الألوان المتعددة" مقابل "اللون الواحد"

لاشك أن الإجابة واضحة . فإن الله سبحانه وتعالى خلق لنا الألوان لنستمتع بها ، وللأسف الشديد ، لها نحن نشهد أفول عصر استخدام الشاشة الملونة العادية VGA لنشهد عصر استخدام شاشة جديدة وهي SVGA ، إلا أننا مع هذا كله نرى أن بعض مستخدمي الكمبيوتر لا يزالون يستخدمون شاشة أحادية اللون ، أكل الدهر عليها وشرب ! ... فلا بد إذن من ابتكار طريقة سهلة لمعالجة هذا الأمر.



يجب اتباع الخطوات التالية:

- اكتب وظيفة مصغرة لتأسيس تجهيز الألوان على على الألوان أو الأبيض والأسود.
  - وسع المصفوفة الساكنة لتجهيز الألوان بحيث تتضمن مساويات اللون الأحادي.
- ويجب إعلان متغير الألوان الساكن على مدى الملف بأكمله لتنفيذ الخطوة الأولى، ويحبر هذا الأمر ضروريا إذ يجب أن يكون مشاهدا في وظيفتين.

إن وظيفة ColorInit() تردي دورا صغيرا إلا أنه هام جدا وهو: تأسيس اللون على أن يكون إما "حقيقي" (أي: نعم سنستخدم الألوان) ، أو: "غير حقيقي" (أسود وأبيض). فإذا تم استدعاء هذا دون متغيرات فإنه سيستخدم وظيفة ISCOLOR() كأساس للألوان في المستقبل.

وبناء على ما تقدم معنا حتى الآن فإن وظيفة ISCOLOR() ليست معصومة عن الخطأ. فعلى سبيل المثال: مستظر وظيفة ISCOLOR() إلى ما يحدث لبطاقة فيديو سي جي إي في كل يوم وترجع القيمة إلى "حقيقي" حتى ولو كانت الشاشة غير قادرة على عرض الألوان. لذا ، فقد تم إعداد هذه الوظيفة بحيث تقبل متغيراً اختيارياً إذا تم اجتيازه فسيتم تجاوز هذا المتغير المنطقي للوظيفة بحيث يقابل اللون الأحادي الألوان الكاملة. وهنا الآخر "حقيقي". T. للألوان ، و "غير حقيقي". F. للأبيض والأسود.

```
function colorinit(override)
color := if(override == NIL, if(iscolor( ), 1, 2) , ;
if(override, 1, 2))
return nil
```

أما الخطوة الثانية فهي تعديل المصفوفة في وظيفة ColorSet() بحيث تحتفظ باللون الأحادي لكل تجهيز من الألوان. ويجب تغيير هذه المصفوفة من مصفوفة أحادية البعد تحتوي على ستة عناصر ، بحيث تصبح مصفوفة تحتوي على ست مصفوفات فرعية تحتوي كل منها على عنصرين ، وسيحتوي العنصر الأول من كل مصفوفة فرعية على تجهيز ألوان ، بينما يحتوي العنصر الثاني على تجهيز للون الأحادي. وسيقوم المتغير الساكن Color بدور المؤشر في المصفوفة الفرعية على النحو التالي:

```

function ColorSet(coloum, newcolor)
static colors := { { "W/B", "W/N" } , ;
                  { "+W/B", "+W/N" } , ;
                  { "+GR/B", "+W/N" } , ;
                  { "**W/B", "**W/N" } , ;
                  { "+W/RB", "N/W" } , ;
                  { "+W/R", "N/W" } , ;
// change color setting if second parameter was passed
if newcolor != NIL
  colors[coloum, color] := newcolor
endif
return setcolor(colors[coloum, color])

```

وبين البرنامج التالي كيفية استخدام هذه الوظائف في برنامجك.

```

#include"box.ch"
function main
/* verify that this is REALLY a color system */
if iscolor( )
  quit("Press C for color monitor, any other key for mono")
  Colorinit( chr(inkey(0)) $ "cC" )
else
  Colorinit(C_NORMAL)
  scroll( )
  ColorSet(C_BOLD)
  @ 11, 24, 13, 55 box B_SINGLE + ' '
  ColorSet(C_ENHANCED)
  @ 12, 26 say "Welcome to the Brownout Zone"
  inkey(0)
  return nil

```

## حفظ التغييرات

إن آخر قطعة من هذا اللغز هي كيفية حفظ تجهيز الألوان إذا تم تعديلها. ولا يصوي كليب على برنامج جاهز يستخدم لحفظ المصفوفات وإعادتها كما كانت قبل التغيير إلا أنك ستجد على أسطوانة الكتاب المرفقة برنامجاً صغيراً يمكنك من تحقيق هذه العملية. وتسمى هذه العمليات `GSaveArray()` و `GLoadArray()` وسنعمد على هاتين الوظيفتين لحفظ تجهيزات الألوان وإرجاعها كما كانت عليه قبل التغيير.

كما يجب أن نجري تعديلين طفيفين على الوظائف الموجودة لدينا. أولاً: يجب تعديل وظيفة ColorInit() بحيث تقبل اسم ملف ، فإذا استقبلت اسماً يجب أن تكون من الدكاء بحيث تحاول تحميل تجهيز الألوان من ذلك الملف المسمى لها ، وذلك على النحو التالي:

```
// convert logical value to 1 (.T.) or 2 (.F.)
#translate Logic2Num( <a> ) => { if( <a>, 1, 2 ) }

function ColorInit(override)
local temparray
do case
case override == NIL
color := logic2num(iscolor())
case valtype(override) == 'L'
color := logic2num(override)
case file(override)
if len( temparray := gloadarray(override) ) == 0
qout("Could not load colors from " + override)
inkey(0)
else
colors := temparray
color := logic2num(iscolor())
endif
endcase
return NIL
```

وبما أن مصفوفات الألوان يجب أن تكون مرتبة الآن ضمن وظيفة ColorInit() وكذلك في ColorSet() فيجب مسحها من الثانية وجعلها على مستوى الملف جميعه (ولعلك كنت تتوقع مثل هذا الإجراء على أي حال).

وإذا أردنا إكمال هذا السيناريو فقد أعدنا وظيفة ColorMod() وهي تعرض عينات لكل تجهيز من تجهيزات الألوان المختلفة وتسمح لك بتغييرها بالشكل الذي تريده. لم نستطع خيار حفظ تجهيزات الألوان إلى ملف:

```
/*
Function: ColorSet()
Compile: clipper colorset /n /w
Purpose: Demonstrate Clipper 5.0 color management with a file-wide
static array and various accessor functions
```

To create the demo, type "RMAKE COLORSET"

```

*/

#include "box.ch"
#include "inkey.ch"
#include "setcurs.ch"

#define TESTING      // to compile test stub

#define C_NORMAL      1
#define C_BOLD        2
#define C_ENHANCED    3
#define C_BLINK       4
#define C_MESSAGE     5
#define C_WARNING     6

#define COLOR_CNT     6

//---- default name for color configuration file - change if you want
#define CFG_FILE      "colors.cfg"

//---- convert logical to numeric: 1 if .T., 2 if .F.
#define Logic2Num( <a> ) => ( if( <a>, 1, 2 ) )

static color := .t. // global flag for color (1) or mono (2)

/*
the following array contains color and monochrome settings for each
type of color. The third array describes the color it applies to,
which makes it completely self-documenting. This third element is
also used during the GColorMod() routine to identify each color.
*/
static colors := { { "W/B", "W/N", "Normal" }, ;
                  { "+W/B", "+W/N", "Bold" }, ;
                  { "+GR/B", "+W/N", "Enhanced" }, ;
                  { "**W/B", "**W/N", "Blinking" }, ;
                  { "+W/RB", "N/W", "Messages" }, ;
                  { "+W/R", "N/W", "Warnings" } }

#ifdef TESTING // begin test stub

function colortest
local oldcolor
local oldcursor
scroll()
do case

    case file(CFG_FILE)
        GColorInit(CFG_FILE)

```

```
//--- verify that this is REALLY a color system
case iscolor()
  quit("Press C for color monitor, any other key for monochrome")
  GColorInit( chr(inkey(0)) $ "cC" )
otherwise
  GColorInit()
endcase
oldcolor := GColorSet(C_NORMAL)
oldcursor := setcursor(0)
scroll()
GColorSet(C_BOLD)
@ 11, 24, 13, 55 box B_SINGLE+' '
GColorSet(C_ENHANCED)
@ 12, 26 say "Welcome to the Brownout Zone"
inkey(3)
GColorMod()
GColorSet(C_BLINK)
@ 12, 26 say "Hope you enjoyed your visit!"
inkey(3)
setcolor(oldcolor)
setcursor(oldcursor)
scroll()
return nil

#endif // end test stub
```

```
/*
  GColorInit(): initializes color management system
                to either color or monochrome, or
                load previously saved color settings
*/
```

```
function GColorInit(override)
local temparray
do case
  case override == NIL
    color := logic2num(iscolor())
  case valtype(override) == 'L'
    color := logic2num(override)
  case file(override)
    if len( temparray := gloadarray(override) ) == 0
      quit("Could not load colors from " + override)
      inkey(0)
    else
      colors := temparray
      color := logic2num(iscolor())
    endif
  endif
endcase
```

```
return NIL
```

```
* end function GColorInit()
```

```
*_____*
```

```
/*
   GColorSet(): changes color in accordance with
               internal settings stored in array
*/
```

```
function GColorSet(colomum, newcolor)
```

```
//---- modify color setting if second parameter was passed
```

```
if newcolor != NIL
```

```
    colors[colomum, color] := newcolor
```

```
endif
```

```
return setcolor(colors[colomum, color])
```

```
* end function GColorSet()
```

```
*_____*
```

```
/*
   GColorMod() - View/Modify all global color settings
*/
```

```
function GColorMod()
```

```
local key := 0, newcolor, ntop, xx, getlist := {}, colorfile
```

```
local oldscore := set(_SET_SCOREBOARD, .f.) // shut off scoreboard
```

```
SaveEnv()
```

```
GColorSet(C_NORMAL)
```

```
ntop := ( maxrow() - COLOR_CNT ) / 2
```

```
@ ntop, 22, ntop + COLOR_CNT + 1, 57 box B_SINGLE + "
```

```
setpos(ntop, 0)
```

```
//---- pad each color setting to 8 characters for data entry
```

```
aeval(colors, { [a,b] colors[b, color] := padr(colors[b, color], 8) })
```

```
for xx := 1 to COLOR_CNT
```

```
    @ row() + 1, 24 say colors[xx, 3] + " Color"
```

```
    GColorSet(xx)
```

```
    @ row(), 42 say "SAMPLE" get colors[xx, color] valid redraw(ntop)
```

```
    GColorSet(C_NORMAL)
```

```
next
```

```
setcursor(3)
```

```
read
```

```
setcursor(0)
```

```
//---- trim each color setting
```

```
aeval(colors, { [a,b] colors[b, color] := trim(colors[b, color]) })
```

```
setpos(ntop + COLOR_CNT + 1, 24)
```

```
disput("Press F10 to save these settings")
```

```
if inkey(0) == K_F10
```

```
    colorfile := padr(CFG_FILE, 12)
```

```
    GColorSet(C_MESSAGE)
```

```
    @ 11, 18, 13, 61 box B_DOUBLE + "
```

```

@ 12, 20 say "Enter file name to save to:"
@ 12, 48 get colorfile picture '@f'
setcursor(SC_NORMAL)
read
setcursor(SC_NONE)
if lastkey() != K_ESC .and. ! empty(colorfile)
    gsavearray(colors, ltrim(trim(colorfile)))
endif
endif
RestEnv()
set(_SET_SCOREBOARD, oldscore)
return NIL

* end function GColorMod()
*_____

/*
Redraw() - redraw color samples after each GET
*/
static function redraw(ntop)
local oldcolor := GColorSet(row() - ntop)
@ row(), 42 say "SAMPLE"
setcolor(oldcolor)
return .t

* end static function Redraw()
*_____

//--- end of file COLORSET.PRG

```





## كتل الشيفرة Code Blocks

لقد أضاف كليب 5.2 نوعين جديدين من البيانات إلى لغته ، وهما: NIL وكتل الشيفرة. وقد سبق لنا أن بينا NIL والتي تعبر رائعة للتأكد من المتغيرات. وأما كتل الشيفرة فهي مفيدة للغاية إلا أنها قد وصفت - خطأ - بأنها صعبة الفهم جداً.

ويهدف النقاش التالي إلى تحقيق غرضين: (أ) تبسيط فكرة كتل الشيفرة بتسليط مزيد من الأضواء عليها بحيث يمكن فهمها والتعامل معها ييسر وسهولة ، (ب) إعطاء فكرة عن كيفية استخدامها ، ومتى يتم استخدامها ، بحيث تصبح بعد ذلك قادراً على فهمها والتعامل معها واستخدامها في برامجك تنتهي بسهولة والوضوح.

إن كتل الشيفرة جزء أساسي من كليب لا يمكن التفاوضي عنه أو تجاهله. وحتى إذا لم تستخدم كتل الشيفرة على الإطلاق في برنامجك فإن المالج الأولي مسيقوم بتحويل كثيراً من أوامرك إلى كتلة الشيفرة ، فلذا لنصحك بدراستها ومحاولة فهمها بشكل جيد.

تحتوي كتل الشيفرة على شيفرة مجمعة بلغة كليب ، ويمكن تجميعها إما أثناء وقت التجميع مع بقية برامج كليب ، أو أثناء وقت التشغيل باستخدام عامل "&".

ويعبر المثال التالي أبسط أشكال كتل الشيفرة:

```
{ | <expression list> | <argument list> }
```

وتشبه كتل الشيفرة إلى حد كبير المصفوفات الحرفية لكليب ، إذ تبدأ كلتاهما بقوس متعرج ( { ) ) وتنتهي بنظيره. إلا أن كتل الشيفرة تميز بوضع عمودين ( | | ) بعد القوس المتعرج الأول مباشرة. وتفصل هذه الأعمدة قائمة متغيرات اختيارية <argument list> تقرر بعد تقييمها إلى كتلة الشيفرة ، ويجب أن تفصل عناصر هذه القائمة بفواصل فيما بينها.

ولنصح باستخدام المسافة بين العمود والقوس المتعرج ، علماً بأن وجودها هو محض أمر اختياري وجاهلي ، إلا أنه يستحسن وجود المسافة لتسهيل القراءة.

ويعتبر تعبير <expression list> قائمة فصل بفاصلة لأي تعبير من تعابير كليبر، ويمكن تنفيذ هذه السلسلة كما سرى ذلك بنفسك لاحقا. ومستجد أيضا ، وحسن الحظ ، أن معظم أوامر كليبر لها وظائف مكافئة ، لذا يمكن استدعاء الوظيفة بدلا من استخدام الأوامر.

## كتل الشيفرة هي وظيفية

تعتبر كتل الشيفرة بمثابة وظائف ، فبدلا من استدعاء كتلة شيفرة ، كما تستدعي الوظيفة، فبممكنك تقييمها فقط. ولننظر إلى وظيفة بسيطة ، وكتلة شيفرة لنلاحظ العلاقة المباشرة بينهما كما في المثال التال:

```
b := { | | 50 }
? eval(b)
? myfunc( )
```

```
function myfunc
return 50
```

ومن الواضح أن نرى أن وظيفة MyFunc() مرجع الساكن ٥٠ ، وهو بالذات ما مرجعه لكتلة الشيفرة B ، وأما وظيفة كليبر EVAL() فتستخدم لتقييم كتلة الشيفرة ، وهذا يعني بشكل أساسي عملية استدعاء عادية.

ويمكن تقييم كتل الشيفرة باستخدام عدة وظائف تقييم مثل: EVAL() و AEVAL() و DBEVAL() ، كما يمكن تقييمها داخليا أيضا باستخدام وظائف محددة مثل: ASCAN() و ASORT() ، ومرجع كتل الشيفرة لدى تقييمها أقرب قيمة صحيحة للتعبير الذي تحويه. فعلى سبيل المثال: إذا أنشأت كتلة الشيفرة التالية:

```
local myblock := { | | mvar }
```

فإن قيمة MVAR لن تكون مبرمجة داخل كتلة الشيفرة لدى إنشائها ، وبالطبع فإن قيمتها ستتغير أثناء تنفيذ برنامجك ، وكذلك في كل مرة تقيم فيها كتلة الشيفرة لإنها

مراجع القيمة الحالية لمغير MVAR فإذا لم يكن هذا المغير قد تم تحديده لدى تقييم كتلة الشيفرة فسيحصل لك كليب رسالة خطأ: "متغير غير محدد undefined variable".

```
local myblock := { | | mvar }, mvar := 500, x
x := eval(myblock)
? x // output: 500
```

تذكر أن كتلة الشيفرة يمكن أن تحتوي على أية تعابير من التعابير المقبولة في كليب. وهذا يعني أنه بإمكانك الاستفادة منها إلى أقصى الحدود، وذلك للوفاء باحتياجاتك، على سبيل المثال:

```
local myblock := { | | qout(var1), qqout(var2), 500 }
local var1 := "Clipper ", var2 := "5.x"
local x := eval(myblock) // "Clipper 5.x"
? x // 500
```

انظر ثانية إلى العبارة الأخيرة في كتلة الشيفرة السابقة، كيف تحصل X على القيمة ٥٠٠. إنك لدى تقييم كتلة شيفرة باستخدام EVAL() فمراجع قيمة آخر تعبير موجود فيها (أو أقرب قيمة صحيحة له). وبما أن آخر تعبير كان ٥٠٠ فإنها مستفوض أنها هي القيمة المطلوبة.

ويجب الانتباه إلى استخدام وظيفة QOUT() بدلا من استخدام الأمر ؟ وذلك لأن المعالج الأولي غير قادر على ترجمة موجهات #command إذا تم استخدامها داخل كتلة الشيفرة. ولهذا السبب بالذات فإن من الأهمية بمكان أن تعرف الأوامر التي يتم تحويل وظائف كليب إليها، وإن الوظائف التي تراها مفيدة جدا في كتل الشيفرة هي الإخراجات البدائية وكافة الوظائف المتعلقة بقواعد البيانات.

## استخدام كتل الشيفرة دون متغيرات

نقدم فيما يلي أمثلة على كتل شيفرة بسيطة لاستخدام متغيرات. وبين المثال الأول إخراج قيمة على الشاشة:

```
local myblock := { | | qout(mvar) } , mvar := "testing"
eval(myblock)           // "testing"
```

يرجع هذا المثال قيمة الثابت (٥٠٠٠) والتي سيتم تعيينها إلى المتغير X عند التقييم.

```
local myblock := { | | 5000 }
x := eval(myblock)
? x           // 5000
```

يتوقف مثال التقييم التالي ، وذلك لأن المتغير X لم يتم تحديده.

```
local myblock := { | | x++ }
local y
for y := 1 to 100
  eval(myblock) // boom!
next
? x
```

يبين هذا المثال الطريقة الصحيحة لكتابة المثال السابق حيث تم تحديد قيمة المتغير X بحيث تم تنفيذ البرنامج بنجاح.

```
local myblock := { | | x++ }
local x := 1
local y
for y := 1 to 100
  eval(myblock)
next
? x
```

يبين هذا المثال طريقة استدعاء إحدى وظائفك الخاصة من داخل كتلة الشيفرة.

```
local myblock := { | | BlueFunc() }
eval(myblock)           // calls BlueFunc() which displays a message
return nil
```

```
static function bluefunc
? "here we are in a BlueFunc() - will we ever escape?"
inkey(5)
return nil
```

## استخدام كتل الشيفرة بمتغيرات

لاشك أن هناك قوة كبيرة جدا يمكن استغلالها من خلال طريقة كتل الشيفرة ، كما هي الحال تماما باستخدام "الوظائف" المختلفة لبرمجة كليب. وإن كتابة متغيرات لكتلة الشيفرة هي عملية عمالة تماما تقريبا لكتابة متغيرات الوظيفة. إلا أننا سنحاول هنا كتابة كتل شيفرة مبسطة ، ثم نعيد كتابتها على شكل وظائف لتستطيع المقارنة بينهما:

```
local myblock := { | a, b, c | max(a, max(b, c)) }
```

```
function mmax(a, b, c)
return max(a, max(b, c))
```

وكما يبدو لك من الوهلة الأولى ، ترجع وظيفة MMax() أعلى المتغيرات الثلاثة التي تم تمريرها إليها. وإن تفهم كتلة الشيفرة سيجع الشيء ذاته تماما ، إلا أنه لابد من تجاوز حرج عشرة آخر وهو: كيف يمكن تمرير متغيرات إلى كتلة الشيفرة؟ إن الأمر ينتهي البساطة ، إذ أن وظيفة EVAL() تقبل المتغيرات الاختيارية بعد اسم كتلة الشيفرة. وبمثل كل متغير اختياري المتغير المراد تمريره إلى كتلة الشيفرة. فعلى سبيل المثال: إذا كتبت:

```
eval(myblock, 20)
```

فلنالك تمرير المتغير الرقمي ٢٠ إلى كتلة الشيفرة المسماة MYBLOCK. لننظر مرة ثانية على وظيفة MMax() وكتلة الشيفرة بحيث نتعرف بشكل جلي على كيفية تمرير المتغيرات باستخدام الوظيفة EVAL() :

```
local myblock := { | a, b, c | max(a, max(b, c)) }
? mmax(20, 100, 30)           // 100
? eval(myblock, 20, 100, 30)  // 100
```

هل تذكر وظيفة BlueFunc() التي تحدثنا عنها آنفا؟ فلنحاول تعديل هذه الوظيفة وكتلة الشيفرة بحيث تقبل المتغير الذي سيملي كم ستكون فترة انتظار الضغط على لوحة المفاتيح.

```

local myblock := { | x | BlueFunc(x) }
eval(myblock, 20)           // calls BlueFunc() and will wait 20 seconds
return nil

static function bluefunc(delay)
? "we're in a BlueFunc() for " + ltrim(str(delay)) + " seconds"
inkey(delay)
return nil

```

واليك الآن كتلة شيفرة تقبل ثلاثة متغيرات كحد أعلى وتعرضها جميعها على الشاشة:

```

local myblock := { | a, b, c | qout(a, b, c) }
eval(myblock, 1, 2, 3)           // 1 2 3
x := eval(myblock, 1, 2) // 1 2 NIL
? x                               // NIL

```

لأشك أنك تعلم الآن لماذا تعرض العبارة التالية لوظيفة EVAL() كلا من القيم ١ ، ٢ ، وصفر وليس كذلك؟ إن هذا يرجع لأن أية متغيرات معلنة لم يتم استبدالها ستؤسس على أن قيمتها (0). وبما أن كتلة الشيفرة MyBlock تتوقع ثلاثة متغيرات هي: (a, b, c) وقد أرسلنا متغيرين فقط ، فإن المتغير c سيؤسس على أنه (0). ولعلك تترك أن كتلة الشيفرة ترجع قيمة التعبير QOUT(a,b,c) وهذه الوظيفة ترجع قيمة (0) دائما ، فيرجى الانتباه إلى هذه النقطة الدقيقة.

### ملاحظة هامة

تعطى أي معادلة تحددها في كتلة شيفرة المعاملة المحلية بشكل آلي ، ولن تكون هذه المعادلات مرئية لأية مجموعات كتل شيفرة متداخلة. ولأشك أن هذا الأمر يحتاج إلى توضيح بمثال آخر كما يلي:

```

local firstblock := { | | qout(x) }
local myblock := { | x | x++, eval(firstblock) }
eval(myblock, 3)

```

ومستوقف هذا البرنامج عندما تحاول تقييم وظيفة FirstBlock() ، وقد يبدو أن المعادلة  $X$  في وظيفة MyBlock() يجب أن تكون مرتبة في وظيفة FirstBlock() ويجب ألا تتخدع بهذه الفكرة إذ أن  $X$  هي عملية لوظيفة MyBlock() لذلك لن تكون مرتبة بالنسبة لوظيفة FirstBlock() إذ يجب تمثيلها بشكل واضح وصريح ومباشر من كتلة شيفرة إلى أخرى كي يمكن رؤيتها.

## تجميع كتل الشيفرة أثناء وقت التشغيل

لقد تم حل عينات كتل الشيفرة التي قدمناها حتى الآن أثناء وقت التشغيل ، إلا أن هناك حالات لا نعرف ماذا يجب عليك أن تضع في كتلة الشيفرة إلى أن يحين وقت التشغيل. وقد يكون من خير الأمثلة على هذا "حالة تصفية" أو حركة كتل متعلقة باستعراض عنصر ما.

وإذا أردت السماح بحدوث مثل هذا ، يمكن تجميع مصفوفة حرفية إلى كتلة شيفرة أثناء وقت التشغيل. ويجب أن يكون لتلك المصفوفة الحرفية التركيب اللغوي ذاته الذي يستخدم لكتلة البرمجة ، كما يجب أن تكون محاطة بأقواس ، ومسبوقة بعلامة عامل & المستخدمة للماكرو ، علما بأنها تختلف في الأداء عنها.

إن إحدى الحالات التي قد يفيد فيها تجميع كتل الشيفرة أثناء وقت التشغيل هي عند إنشاء شروط تساؤل. وقد كان من العادي جدا أثناء استخدام كليبر Summer '87 إنشاء مصفوفة حرفية تحتوي على شرط تساؤل ثم يطبق عليها عامل الماكرو ، على النحو التالي:

```
condition := "cust->state == 'OR' "
do while ! eof( )
  if &condition
    *
  endif
  skip
enddo
```

وأما في كليبر 5.x ، فمن الأفضل إنشاء كتلة شيفرة ، ثم تقييمها في كل مرة ، على النحو التالي:

```
condition := "cust->state == 'OR' "
bcondition := &("{ | | " + condition + "}")
do while ! eof( )
  if eval(bcondition)
    *
  endif
  skip
enddo
```

ويجب أن نتأكد من إنشاء كتلة الشيفرة قبل حلقة DO WHILE فانتبه لهذا تماما وإلا فإنك ستقع في ورطة لها بداية ، وليس لها نهاية... ربما يسر!!

## الماكرو في كتل الشيفرة

نحسب الإشارة إلى أننا لسنا من أنصار استخدام الماكرو ، ولكننا تلقينا العديد من أسئلة المبرمجين تدور حول معرفة كيفية معالجة الماكرو داخل كتل الشيفرة ، مما يدعونا لشرح هذه النقطة بشيء من الإسهاب والتفصيل للذكرى فقط!

تعامل الماكرو ضمن كتل الشيفرة بإحدى طريقتين: "المبكرة" أو "المتأخرة".  
فالتعبير المبكر يعني أن الماكرو سيتم معالجته لدى إنشاء كتلة الشيفرة. وبين البرنامج التالي أن قيمة FNAME قد تمت برمجتها في كتلة الشيفرة في تلك اللحظة بالذات ، ولن تعكس أية تغيرات يتم إجراؤها لاحقا.

```
private fname := "var1"
private var1 := 1
private var2 := 2
b := { | | &fname }
? eval(b) // output: 1
fname := "var2"
? eval(b) // output: still 1
```



إن التوسع المبكر هو إلى حد كبير مثل تحديد المصفوفات الحرفية تماماً. ويمكن إعادة كتابة المثال السابق على النحو التالي:

```
b := &("{ | | " + fname + "}")
```

إلا أنك إذا أردت استخدام ماكرو في كتلة شيفرة يمكن أن تتغير خلال برنامجك ، فقد ترغب بالاعتماد على التوسع " المتأخر " ، إذ تتم توسعة الماكرو في هذه الحالة عند كل مرة يتم فيها تقييم كتلة الشيفرة المحددة. ويعتبر الفارق في التركيب اللغوي بينهما خفيفاً جداً ، إذ يجب أن يوضع التعبير المراد توسيعه بالماكرو ضمن قوسين فقط. ولبيان فيما يلي المثال السابق ذاته بعد إعادة كتابته بحيث يستخدم التوسع المتأخر بدلاً من التوسع المبكر.

```
private fname := "var1"
private var1 := 1
private var2 := 2
b := { | | &(fname) }
? eval(b) // output: 1
fname := "var2"
? eval(b) // output: 2
```

وتجدر الإشارة إلى أنه إذا استخدمت طريقة "التوسع المتأخر" فقد تواجهك عقبة بسيطة في الأداء وذلك لأن توسيع الماكرو هو عملية بطيئة نسبياً ، وقد يضطر البرنامج إلى تقييم كتلة الشيفرة المطلوبة عشرات أو مئات المرات ، لذا يحسن الانتباه إلى هذا الأمر قبل استخدام هذه الطريقة لأنها تعيق عملك.

## تمرير متغيرات محلية من خلال كتل الشيفرة

لعلك تذكر أن مجال المتغير اقليمي هو الإجراء أو الوظيفة التي سيتم إعلانه فيها. إلا أن هناك طريقة يمكن تمرير متغير محلي إلى وظيفة أخرى ، وتتطلب هذه الطريقة استخدام كتل الشيفرة ، كما يلي:

```
function main
local block := { | | x }
```

```
local x := 500
test1(block)
return nil
```

```
function test1(b)
? eval(b)           // output: 500
return nil
```

فعندما يتم إنشاء كتلة شيفرة وتجميعها باستخدام وظيفة ( MAIN ) مستحوي على إشارة إلى x وهو متغير محلي بالنسبة للوظيفة ( MAIN ) ، إلا أنه عندما يتم تحرير الكتلة على أنها متغير إلى الوظيفة ( TEST1 ) ، حيث يتم تقييمها هناك ، وبالتالي فستصبح قيمة x موجودة فعلياً هناك في الوظيفة التي تم تحريرها إليها ( TEST1 ) .

وتجدر الإشارة إلى أنه لن يختلف الأمر تماماً سواء أتم تأسيس قيمة المتغير x قبل كتلة الشيفرة أو بعدها ، والمهم في الأمر أن يوجد المتغير x قبل عملية تقييم كتلة الشيفرة التي تشير إليه.

ولننظر إلى المثال السابق مرة أخرى ، ولكن بإضافة إعلان المتغير المحلي x في الوظيفة على المستوى الأدنى:

```
function main
local block := { | x | }
local x := 500
test1(block)
return nil
```

```
function test1(b)
local x := 100
? eval(b)           // output: still 500
return nil
```

قد يودى لك من النظرة الأولى أن تقييم كتلة الشيفرة قد يعطيك قيمة المتغير x محلياً بالنسبة للوظيفة ( TEST1 ) ، وليس هذا صحيحاً. فكما ذكرنا آنفاً فإن كتلة الشيفرة هي كتلة مجمعة ، إلا أن الاسم الذي عينته لها يمثل عنوان الذاكرة. وهكذا ، فإذا مررت

كتلة شيفرة على أنها متغير لوظيفة أخرى ، فإنك تمرر عنوان الذاكرة الذي تبدأ منه الكتلة الجمعية فقط.

وإن أهم شيء يجب أخذه بعين الاعتبار عند تقييم كتلة شيفرة هو "المحتوى الذي تم تأسيسه بموجبها ، وليس المحتوى الذي يتم تقييمها بناءً عليه".

## أثر كتلة الشيفرة

لقد تعلمنا أثناء دراستنا لبرنامج اكتشاف الأخطاء البرمجية وتصحيحها شيئاً عن خيار "أثر كتلة الشيفرة code block tracs" ونحذر هنا أيضاً ، بأنه يجب ألا توقف عمل هذا الخيار على الإطلاق!! وإذا لم تع هذه النصيحة فإليك إذا بدأت بتنفيذ برنامجك وبدأت بتقييم كتل الشيفرة فإن برنامج اكتشاف الأخطاء وتصحيحها لن يقفز إلى السطر الذي تم تحديد البرنامج عنده. وكما رأينا في المثال السابق فإنه يتم تقييم كتل الشيفرة دائماً في المحتوى الذي تم تأسيسها فيه ، بغض النظر عن مكانها في البرنامج. لذا، فإذا أردت إعادة تنفيذ المثال السابق بحيث يكون أثر كتلة الشيفرة موقفاً عن العمل، فإنك لن تستطيع معرفة سبب إخراج ٥٠٠ بدلا من ٩١٠٠ ونعتقد أن هذا كاف.

## المحليات المنفصلة Detached locals

عرفنا كيف يمكننا تمرير متغيرات محلية إلى وظائف دنيا باستخدام كتل شيفرة. وإن كليبر 5.x ، يمكنك أيضاً من تمرير متغيرات محلية من وظائف دنيا إلى وظائف عليا بطريقة مشابهة. ولابد هنا من إنشاء كتلة شيفرة في وظيفة على المستوى الأدنى تشير إلى متغير محلي ، ثم تمرر تلك الكتلة إلى وظيفة أعلى. ويسين الجزء التالي من البرنامج آلية عمل هذه الطريقة:

```
function test
local myblock
```

```
myblock := clipver( )
? eval(myblock)
return nil

static function clipver
local xx := "CA-Clipper 5.x"
return { | | xx }
```

تعرف هذه المتغيرات اخلية بأنها "مخلية منفصلة" إذ أنها تبقى حتى بعد انتهاء عمل الوظيفة التي أنشأتها ، بل إن هذه المتغيرات تستمر في البقاء طيلة بقاء كتلة الشيفرة التي تشير إليها. وقد تعجب قائلنا: " لماذا أرغب في استخدام هذه المتغيرات؟" ولا شك أنك حق في هذا السؤال. سنبيي الآن مصفوفة من كتل شيفرة ، كل من هذه الكتل تشير إلى عنصر في مصفوفة أخرى. وقد تبدو هذه الكتلة للوهلة الأولى سليمة تماماً:

```
function test
local a := { "One", "Two", "Three", "Four", "Five" }, b := { }
local x
for x := 1 to 5
  aadd(b, { | | a[x] } )
next
? eval(b[1])
return nil
```

إلا أنك فور ما تحاول تقييم أول كتلة شيفرة في المصفوفة B سيتحطم البرنامج مصدراً رسالة تقول: "Bound Array Access" (تعامل مع مصفوفة مشروطة). فلماذا يحدث هذا؟ أولاً: يجب أن نتذكر أنه كلما كان لديك حلقة FOR...NEXT وسيكون عداد الحلقة مساوياً للحد الأقصى للحلقة زائداً قيمة خطوة الحلقة. وهنا ستكون قيمة x في هذا المثال هي 6 ، وذلك بمنتهى البساطة.

لم إن كتلة الشيفرة التي تشير إلى X لن تحمل ، أو تبرمج قيمة X الحالية عندما تؤسها. لذلك ، فإنك كلما تقييم كتلة الشيفرة تنتظر إلى القيمة الحالية للمتغير X ، ولعلك الآن تدرك حقيقة ماجرى. إنك تحاول إرجاع قيمة [6] للمصفوفة A. وبما أن تلك المصفوفة تحتوي على 5 عناصر فإنك لن تحصل على نتيجة لذلك التقدير.

واليك فيما يلي حل يستغل مبدأ " اخلات المنفصلة " detached locals :

```
function test
local a := { "One", "Two", "Three", "Four", "Five" }
local b := { }
local x
for x := 1 to 5
  aadd(b, makeblock(a, x) )
next
? eval(b[1])
return nil

static function makeblock(array, ele)
return { | | array[ele] }
```

تقوم وظيفة ( MakeBlock ) ببرمجة قيمة X في كتلة الشيفرة بشكل فعال ، وتجدر الإشارة إلى أنه يجب تمرير المصفوفة إلى الوظيفة ذاتها ولن يكفي أن تكرر الوظيفة إلى عنصر المصفوفة فقط.

إن اخلات المنفصلة detached locals مفيدة جداً عندما تريد إنشاء عنصر Throwse لتتمكن من الاطلاع على مصفوفة تحتوي على مصفوفات متداخلة حيث أنك لاتعرف طول المصفوفات المتداخلة ، وهي عملية أيضاً في التطبيقات التي تستخدم شاشات GET التي تستخدم الهانات.

ولعل " اخلات المنفصلة " هي أصعب شيء يمكن شرحه وتفسيره ذهنياً من موضوعات كليبر. ويلاحظ في لغة سي أن كلاً من المتغيرات المحلية والسائكة توضع في مجموعات ، إلا أنه نظراً لأن الوظيفة التي أنشأت المتغيرات المحلية المنفصلة غير موجودة في المجموعة ، فلا بد أن هناك شيئاً من الغلط في البرنامج.

ولعل أفضل وسيلة لفهم المتغيرات المنفصلة هي أن نعرف أننا عندما نرجع كتلة شيفرة من وظيفة ما ، فإن كليبر سيقوم باختيار تلك الكتلة ليعرف ما إذا كانت هناك أية إشارة إلى أي شيء محلي Local في تلك الوظيفة ، فإذا كان ذلك كذلك ، فإنه سيتم إنشاء مصفوفة تحتوي على ذلك المتغير (أو المتغيرات). وإن عنوان ذاكرة

المصفوفة، مع ما ينشأ عنها من مصفوفة فرعية لكل متغير محلي يتم حفظها لمراجعتها مستقبلاً. وعندما يتم تقييم كتلة الشيفرة لاحقاً، فإن تسلسل البرنامج سيقفز إلى عنوان الذاكرة الذي تم حفظ المصفوفة فيه لاستعادة القيمة المحلية.

وقد بينا أن عملية "المشاهدة أو البحث" هذه ستكون أبطأ قليلاً من استدعاء القيم من المكس stack مباشرة، وذلك لأنه سيتم استدعاؤها عن طريق المصفوفة. إلا أنه لدى استخدام المحليات المنفصلة، التي تنجيك من هذا المأزق للمرة الأولى، فبإني أعتقد أنه يمكننا جميعاً التعامل مع هذا البطء النسبي الذي يمكن تجاوزه فيما يتعلق بالاداء إذا قدرنا النتيجة التي سنحصل عليها.

### تحذير الانفصال المتأخر للمحليات المنفصلة

تقدمت هيئة تطوير كليبر الألمانية في ديسمبر، كانون أول ١٩٩٢، بتقرير يقول أن: "كل ماتواه عند إنشاء البرنامج سيبقى حياً (مثال: العامة public والخاصة private والساتكة static على مدى الملف)، وليس محلية فقط. وقد يكون هذا مزعجاً، إذ أنه لو تم إعداد نسخة من هذه العناصر الأخرى، فإلك لن تستطيع أن تفعل أي شيء بها. كما أن الآثار الجانبية الأخرى وهو أن الاستخدام الإضافي للذاكرة غالباً ما ينتج عنه الخطء الخفيف الداخلي (وغير الممكن الاسترجاع) وهو الخطأ ٥٣٣٣. لذلك يستحسن عند استخدام المحليات المنفصلة التأكد من بقاء أقل عدد من العناصر مرئية وإذا لم تستخدم الإعلانات العامة والخاصة فسيلفي هذا إمكانية حدوث معظم المشاكل.

### الوظائف التي تتطلب كتل شيفرة

#### الوظيفة:

EVAL (<block>,<arg list>)

لا شك أن تترك أن هذه الوظيفة تقيم كتلة البرنامج الذي ترسله إليها على شكل متغير "كتلة". وإن المتغير الاختياري <arg list> يفصل بفاصلة حتى يتم إرساله إلى كتلة الشيفرة عندما تريد تقييمها.

القيمة الراجعة: كما ذكرنا سابقاً، إن وظيفة ( EVAL ) ترجع القيمة لآخر ( في أقصى اليمين) تعبير ضمن تلك الكتلة.

## الوظيفة:

AEVAL(<arry>, <block>, [<start>, [<count>])

إن وظيفة ( AEVAL ) تشبه وظيفة ( EVAL ) إلا أنها مصممة خصيصاً لتعمل مع المصفوفات. فهي تقيم كتلة البرنامج المحددة بموجب متغير <block> لكل عنصر في المصفوفة (محدد بموجب متغير <array>). ويمكنك أن تختار استخدام عنصر <start>، وعدداً من العناصر (<count>) لمعالجتها. وإذا لم تستخدم هذه المتغيرات الاختيارية فستبدأ وظيفة ( AEVAL ) بأول عنصر في المصفوفة، وتعالجها جميعها.

إن الوظيفة التالية ( AEVAL ) هي عامل جيد إذ أنها تقرر كلاً من الحد الأعلى، والحد الأدنى، والمجموع لكافة العناصر في المصفوفة MyArry:

```
local myarray := { 75, 100, 2, 200, .25, -25, 40, 52 } , ;
nmax, nmin, nsum := 0
nmax := nmin := myarray[1]
aeval(myarray, { | a | nmax := max(nmax, a) , nmin := min(nmin, a), ;
nsum += a } )
? "Maximum Value:", nmax // 200
? "Minimum Value:", nmin // -25
? "Total amount.", nsum // 444.25
```

ترسل وظيفة ( AEVAL ) متغيرين بشكل آلي إلى كتلة الشيفرة <value> و <number>، حيث تكون <value> هي قيمة عنصر المصفوفة الذي يتم معالجته، ويكون <number> رقم عنصر المصفوفة التي تتم معالجتها. ولقد رأيت كيف تستخدم

وظيفة <value>، ولكن ترى لماذا نزعج أنفسنا باستخدام وظيفة <number>؟  
 لنفرض أنك تريد زيادة كل عنصر في المصفوفة MyArray. فمن المحتمل أن كتلة  
 برنامجك على النحو التالي:

```
aeval(myarray, { | a | a++ } )  
aeval(myarray, { | a | qout(a) } )
```

والمفاجأة أن هذه الكتلة لن تقوم بأي شيء تجاه عناصر المصفوفة لأنها قد أرسلت  
 باستخدام القيمة (وليس الإشارة المرجعية) إلى كتلة الشيفرة. إن الإرسال باستخدام  
 القيمة يعني أن كتلة الشيفرة ستعمل نسخة من عنصر المصفوفة وأن أي بلورة تتم داخل  
 كتلة الشيفرة ستتم على النسخة، وليس على العنصر الحقيقي. إذن، لنحاول إجراء  
 العملية من جديد باستخدام المتغير <number>:

```
aeval(myarray, { | a, b | myarray[b]++ } )  
aeval(myarray, { | a | qout(a) } )
```

القيمة الراجعة: سارجع ( ) AEVAL إشارة إلى المصفوفة التي طلبت معالجتها.

## الوظيفة:

DBEVAL(<block>, [<for>], [<while>], [<next>], [<record>], [<rest>])

تشبه هذه الوظيفة وظيفة ( ) AEVAL إلا أنها تتعامل مع قواعد البيانات بدلاً من  
 المصفوفات، كما أنها تقدم سيطرة أكبر بكثير منها إذ أنها تستخدم كلاً من شروط:  
 FOR, WHILE, NEXT, RECORD. وإذا نظرت إلى ملف الرويسة  
 STD.CH ستلاحظ أن كلاً من أوامر: REPIACE, RECALL, DEIETE،  
 والتي تم استبدالها بـ: AVERAGE, SUM, COUNT هي معالجة مسبقاً في  
 استدعاءات ( ) DSEVAL. فإذا أردت مثلاً أن تجمع حقل الباقي لكافة السجلات  
 الموجودة في قاعدة بياناتك، فسيقوم الأمر التالي بتنفيذ ذلك:

```
ntotal := 0  
DBEval( { | | ntotal += balance } )
```



إن أحد الأمور السلبية لهذه الأوامر COUNT, SUM وغيرها هو أنه لا يريك أي رد أو تغذية راجعة عما قام به من عمل. إلا أنه يمكنك تعديل هذا بسهولة بحيث يمكنك الحصول على تغذية راجعة على النحو التالي باستخدام هذا الأمر. فطبع كتلة الشيفرة التالية رقم السجل الحالي والإجمالي أثناء القيام بإجراء حلقة داخل قاعدة البيانات:

```
local nSum := 0
use customer new alias cust
DBEval( { | | setpos(0, 0), ;
           dispout(recno( ) ), ;
           dispout(nSum += cust->balance) } )
? "Total: ", ntotal
```

لاحظ استخدام أمري ( ) SETPOS ووظيفة ( ) DISPOUT، فالأول تحدد موقع المؤشر عند سطر وعمود محددين، وأما DISPOUT فتعرض القيمة على الشاشة. وكما ذكرنا سابقاً، فإنه لا يمكنك استخدام @..SAY في هذه الحالة إذ أن المعالج الأولي لا يمكنه ترجمته بشكل مناسب وصحيح. كما يمكن استخدام وظيفة ( ) DBEVAL لتابعة أعلى باقي ولتابعة الإجمالي أيضاً، وذلك على النحو التالي:

```
use customer new alias cust
ntotal := nmax := 0
DBEval( { | | ntotal += cust->balance, nmax :=;
           max(nmax, cust->balance) } )
? "Total: ", ntotal
? "Maximum:", nmax
```

## متغيرات ( ) DBEVAL

إن المتغير <block> هو كتلة الشيفرة اللازمة لتقييمها مكل سجل من سجلات قاعدة البيانات. وهناك عدد من المتغيرات الاختيارية نذكر منها:

<for> و <while> فهما متغيران لكتل الشيفرة يطابقان كلاً من FOR و WHILE مباشرة. فإذا استخدمت أيّاً منهما، أو استخدمتهما معاً فإن وظيفة ( ) DBEVAL ستعالج السجلات إلى تصبح أن القيمة المرجعة من كتل الشيفرة هي (غير حقيقية)

(F.) وبين هذا الجزء التالي من البرنامج المثال السابق، ويتابع الإجمالي، والباقي الأكبر

لكافة السجلات في ولاية محددة على حين أن مؤشر السجل هو أقل من ٢٠٠:

```
use customer new alias cust
ntotal := nmax := 0
DBEval( { | | ntotal += cust->balance, nmax := max(nmax, ;
cust->balance) }, ;
{ | | cust->state == "CA"}, { | | recno( ) < 200 } )
? "Total : ", ntotal
? "Maximum: ", nmax
```

متغيرا <next> و <record> رقميان. فمتغير <next> يحدد عدد السجلات الراجع  
معالجتها بدءاً من السجل الحالي. والمتغير <record> يحدد رقم السجل المراد معالجته.  
وإذا نظرنا ثانية على المثال السابق، إلا أننا سنعالج في هذه المرة السجلات المئة التالية  
للعلماء في ولاية أخرى مثلاً:

```
use customer new alias cust
ntotal := nmax := 0
DBEval( { | | ntotal += cust->balance, nmax := max(nmax, ;
cust->balance) }, ;
{ | | cust->state == "OR" }, , 100 )
? "Total : ", ntotal
? "Maximum: ", nmax
```

أما المتغير <rest> فهو متغير منطقي يقرر ما إذا كانت عملية ( DBEVAL ) مستبداً  
من السجل الحالي إلى نهاية الملف، أو السجلات جميعها. فإذا أرسلت القيمة المنطقية  
"حقيقي" (.T.) فسيقرض أنك تريد الأول أي ابدأ من السجل الحالي، وإذا أرسلت  
القيمة المنطقية "غير حقيقي" (F.) أو إذا تجاهلت هذا المتغير تماماً، فإن هذه الوظيفة  
ستعالج كافة السجلات.

القيمة الراجعة: سرجع وظيفة ( DBEVAL ) قيمة الصفر.

## الوظيفة:

ASCAN(<array>, <value>, [<state>], [<count>])

تشبه هذه الوظيفة عملها ذاته في الإصدار Summer'87 من كليب فهي تمسح مصفوفة  
للبحث عن قيمة محددة، إلا أن الفارق الكبير بينهما هو أنك هنا تستطيع باستخدام

هذه الوظيفة إرسال كتلة شيفرة كمغير للقيمة <value>. ويجب أن تكتب كتلة الشيفرة هذه بحيث تقبل متغيراً واحداً وبحيث ترجع قيمة منطقية. ويحل هذا المتغير كل عنصر من عناصر المصفوفة. وستقوم هذه الوظيفة بتقييم كتلة الشيفرة لكل عنصر من العناصر في المصفوفة، وإذا أرجعت كتلة الشيفرة قيمة منطقية حقيقية (T.) ستوقف هذه الوظيفة فوراً وسرجع رقم العنصر الحالي. وأما إذا أرجعت الكتلة قيمة "غير حقيقية" (F.) فسعيد الوظيفة المعالجة بدءاً من عنصر المصفوفة التالية. لاحظ أن كل ما يجب عليك القيام به هو كتابة كتلة الشيفرة بشكل مناسب، وسيقوم كليبر بتقييمها لك. وقد تسأل: لماذا تفعل مثل هذا؟ إن إحدى الحالات المفيدة، هي أن تجبر وظيفة ( ) ASCAN لتتحري وجود الحالة التي لا يمكن أن يتحسس الكمبيوتر بها. فإن هذه الوظيفة هي تتحري وجود الحالات التي يتحسس بها الكمبيوتر بشكل مفترض، إلا أن استخدام كتلة شيفرة توضع في مكان مناسب يمكنه إلغاء هذا التحسس المفترض كما يبينه المثال التالي:

```
local myarray := { "Ahmad", "Turki", "Yaser", "Mohammed" }
local searchval := "Mary"
// ----- first search will fail
? ascan(myarray, searchval)
//-----second search (with code block) will succeed
? ascan(myarray, { | name | upper(name) == upper(searchval) } )
return nil
```

إذا أردت مسح مصفوفة تحتوي على عدة مصفوفات داخلياً فإنه لن يمكنك هذا دون استخدام كتلة الشيفرة. مثلاً: إذا مسح الدليل الأساسي/الجداري للقرص الصلب C: بحثاً عن ملف AUTOEXEX.BAT فإن أفضل طريقة للقيام بهذا باستخدام كليبر هو استخدام وظيفة ( ) DIRECTORY والتي ترجع مصفوفة تحتوي على مصفوفات بداخلها لكل ملف يطابق ما حددت له. ويكون تركيب هذه المصفوفات الداخلية على النحو التالي:

عنصر المصفوفة	المعلومات	ثابت البيان في ملف DIRECTORY.CH
1	file name	F_NAME
2	file size	F_SIZE
3	file date	F_DATE
4	file time	F_TIME
5	file attribute	F_ATTR

لذا، سنكتب كتلة الشيفرة الخاصة بنا بحيث تفحص العنصر الأول فقط من كل مصفوفة داخلية:

```
local files_:= directory("C:\*.**")
if ascan(files_, { | f | ([F_name] == "AUTOEXEC.BAT" ) } ) > 0
  ? "found it"
endif
return nil
```

## الوظيفة:

ASORT(<array>, [<start>], [<count>], [<block>])

تشبه هذه الوظيفة مماثلتها في إصدار Summer'87، وأما المتغيران الاختياريان <start> و <count> هما كما كانا في وظيفة AEVAL. إلا أنك باستخدام هذه الوظيفة (الفرز) فإن كتل الشيفرة تتمكن من تغيير شكل الأشياء بشكل رهيب، ويمكنك أن تقوم بعمليات فرز متنوعة الأشكال والأغراض والأهداف. فيمكن أن تضع كافة العناصر التي تحتوي على مصفوفات فرعية في أعلى المصفوفة. ويمكنك الفرز بطريقة تنازلية، أو الفرز الأبجدي، بناء على الحرف الأخير من الكلمة (!) وغير ذلك من الأمور الطريفة. ومصدر الوظيفة في كل مرة يتم فيها تقييم كتلة الشيفرة الخاصة بك باستخدام الوظيفة ( ASORT ) عناصر مصفوفة إلى الكتلة. ويتوقع من الكتلة عندئذ مقارنة هذه العناصر بطريقة تحددها له أنت، ويرجع قيمة منطقية إما "حقيقي" (T.) إذا كانت العناصر بالترتيب الصحيح، أو قيمة "غير حقيقي" (F.) إذا لم تكن بالترتيب الصحيح. وإليك مثال على الفرز التنازلي:

```
local myarray := { "Fahad", "Basma", "Tameer", "Dalal" }
asort(myarray, ..., { | x, y | x > y } )
aeval(myarray, { | a | qout(a) } ) // to show it worked!
```

وكما هي الحال باستخدام وظيفة ( ASCAN ) إذا أردت معالجة مصفوفة تحتوي على عدد من المصفوفات داخلها، فلا بد من الاعتماد على كتلة الشيفرة. ويمكن أن يكون المثال الجيد على هذه الحالة فرز ملف معلومات بناء على اسم الملف. ففي إصدار Summer'87 كان الاعتماد على وظيفة ( DIR )، والذي سيتم تنسيقه لي المستقبل القريب، والذي يتطلب تأسيس مصفوفة لكل من المعلومات التي تود الحصول عليها.

```
* sort a directory listing by filename
* first in Summer '87
private files_[adir("**.*") ]
adir("**.*", files_)
asort(files_)

* then in CA-Clipper 5.x
local files_ := directory("**.*")
asort(files_ , , { | x, y | x[F_NAME] < y[F_NAME] } )
```

والآن، إذا أردنا فرز الأدلة بناء على التاريخ:

```
* Summer '87
private files_[adir("**.*") ], dates_[adir("**.*")]
adir("**.*", files_, '', dates_)
asort(dates_)

* CA-Clipper 5.x
local files_ := directory("**.*")
asort(files_ , , { | x, y | x[F_DATE] < y[F_date] } )
```

وستلاحظ أن شيفرة Summer'87 تصبح مقفلة كلما أضفت مصفوفات أخرى، وكذلك عند الفرز بناء على التاريخ فإن مصفوفات الملفات (التي تحتوي على أسماء الملفات) ستعكس كما هي دون تغيير، وبهذا تخسر كل الجهد الذي بذلته ولا تستفيد

شيئاً. وذلك لأنه لدى استخدام وظيفة ( ADIR ) فإن جزءاً من معلومات الملف قد تم تخزينه في مصفوفة مستقلة، وبهذا فإنه غير مرتبط منطقياً بالأجزاء الأخرى. وبالمقابل، فإن استخدام وظيفة ( DIRECCORY ) ينتج عنه مصفوفة متداخلة لكل ملف. وهذا يعني أنه يمكنك الفرز بناء على المتغيرات دون الاهتمام بترك أي من معلومات الملف دون فرز. والآن، لنفرز الدليل طبقاً للتاريخ والاسم:

\* Summer '87

\* لقد عجزت!

\* CA-Clipper 5.x

```
local files_:=directory("*.**")
```

```
asort(files_,{ | x, y | if( x[F_DATE] == y[F_DATE] , ;
```

```
    x[F_NAME] < y[F_NAME] , ;
```

```
    x[F_DATE] < y[F_DATE] ) } )
```

```
aeval(files_,{ | a | qout(padr(a[F_NAME] , 14) , a[F_DATE]) } )
```

(لاحظ استخدام وظيفة ( PADR ) لتضمن أن أسماء الملفات مرصوفة تحت بعضها بشكل سليم).

ويمكنك أن تحدد بسهولة إذا كانت التواريخ هي ذاتها باستخدام  $(x[F\_DATE] = y[F\_DATE])$  فإذا كانت كذلك فستعم مقارنة أسماء الملفات  $(x[F\_NAME] < y[F\_NAME])$ . وإذا لم تكن كذلك، فتقارن تواريخ الملفات  $(x[F\_DATE] < y[F\_DATE])$ . وهذا مثال صغير فقط على بعض الأشياء التي يمكنك القيام بها الآن باستخدام كليبر والتي لم تكن تستطيع القيام بها في الإصدارات السابقة.

ومثال آخر على مرونة وظيفة ( ASORT ) هو السؤال التالي: أراد أحدهم فرز مصفوفة تحتوي على سلاسل حرفية، إلا أن هناك سلاسل فارغة فيها وضعت في أسفلها. والجواب على ذلك، هو كيفية تركيب كتلة الشيفرة التي ترسلها إلى وظيفة ( ASORT ). يمكننا تصفية السلاسل الفارغة بإضافة اختبار إضافي لوظيفة ( EMPTY ) في كتلة الشيفرة، وسيتم في هذه الحالة معالجة السلاسل الممتلئة فقط طبقاً للمقارنة التصاعديّة العادية. فإذا كانت أحد السلاسل فارغة فسيكون راجع كتلة

الشفيرة هو "حقيقي" (T.) إذا كانت السلسلة الأولى فارغة. ولن يسمح هذا بوجود سلاسل فارغة بين السلاسل التي تتم معالجتها. ويبين المثال التالي كيفية عمل هذا المنطق:

```
function main
local a := { "TEST", "JONES", "CRIMSON", "MAGENTA", ;
             " ", "OREGON", "SYDNEY", "HAWAII", ;
             " ", "SINGAPORE", " ", "LONDON" }
asort(a, ., { | x, y | ;
             if(! empty(x) .and. ! empty(y), ;
               x < y, ! empty(x) ) } )
// display all elements to show that it worked
aeval(a, { | string, count | qout(count, string) } )
inkey(0)
return nil
```

## الوظيفة:

SETKEY(<key> , [<block>] )

إذا كنت قد استخدمت أمر SET KEY في برنامج Summer'87 لتأسيس مفتاح مباشر (Hot Key)، فلعلك تذكر الإحباطات التي حدثت أثناء ذلك. فمثلاً: إذا أردت إيقاف عمل كافة "المفاتيح المباشرة" إذا كان المستخدم يعمل في أجزاء يستخدمها فيه، فقد تطلب هذا العمل منك عملية برمجة معقدة ومتعبة. وأما في كليبز الجديد، فهذه منطقة أخرى يعطيك البرنامج فيها إمكانية عالية على التحكم والسيطرة لم يسبق لها مثيل. وإنك عندما تحدد "مفتاحاً مباشراً" باستخدام أمر SET KEY فإنك تربط كلمة برمجة بالضبط على ذلك المفتاح باستخدام وظيفة ( SETKEY )، التي تمكنك من استلام قيمة أي ( INKEY ) لتقرر ما إذا كانت هناك كلمة برمجة مرتبطة بها أم لا. وكما هي الحال في مختلف وظائف ( SET ) فهي تسمح لك أيضاً بتغيير التجهيزات الحالية: أي: ربط كلمة برمجة بأي مفتاح آخر.

إن متغير <key> هو متغير رقمي يقابل وظيفة ( INKEY ) للمفتاح الذي سيتم الضغط عليه. وأما المتغير الاختياري <block> فهو كتلة الشيفرة التي سيتم تقييمها إذا كان المفتاح المضغوط عليه هو خلال عملية انتظار.

وتتضمن حالة الانتظار كلاً من الوظائف التالية: ( ACHOICE ) و ( DBEDIT ) و ( MEMOEDIT ) و ( ACCEPT ) و ( INPUT ) و ( READ ) و ( WAIT ) وأخيراً MENU TO .

وأما وظيفة ( SETKEY ) فإما أن ترجع كتلة الشيفرة إذا كانت هناك واحدة قد تم ربطها بمتغير <key> أو لا شيء. وإذا أرسلت متغير <block> فإنها ستربط كتلة الشيفرة بمتغير <key>.

### أمر SETKEY

قبل الاطلاع على أمثلة ( SETKEY )، لنطلع معاً على أمر SET KEY وكيف يتم التعامل معها من خلال كليبر.

```
set key 28 to helpdev
```

والتي ستم ترجمتها من قبل المعالج الأولي على النحو التالي:

```
SetKey( 28, { | p, 1, v | helpdev(p, 1, v ) } )
```

وتقابل كل من المتغيرات L , P , V وظيفة ( PROCNAME ) (اسم الإجراء) و ( PROCLINE ) (رقم سطر شيفرة المصدر) و ( READVAR ) (اسم المتغير) والتي سيتم إرسالها بشكل آلي إلى كتلة الشيفرة عند تقييمها. إلا أنه يمكنك حذف هذه المناقشات في إعلان كتلة برمجتك إذا لم تكن ستستخدمها هناك. وكذلك في الوقت ذاته، لك مطلق الحرية لإرسال متغيرات مختلفة تماماً عن الوظيفة الموجودة في قائمة تعابير كتلة الشيفرة. (ومنيين هذا بعد قليل).



إنك كلما وصلت إلى حالة أنتظار في كليبز فإن ضغطة المفتاح سيتم تقييمها بهذه الطريقة تقريباً لتقرر ما إذا كان هناك "مفتاح مباشر" مرتبط بهذا الإجراء أم لا.

```
keypress := inkey(0)
if setkey(keypress) != NIL
    eval(setkey(keypress))
endif
```

## تنظيم أفضل باستخدام وظيفة ( ) SETKEY

نبين فيما يلي كيف أن استخدام هذه الوظيفة سيحقق اختلافاً واضحاً بين إيجاد حل أو خلاله: لنفرض أنك خلال إجراء تحديد "مفتاح مباشر" أردت أن تربط -بشكل مؤقت- تعريف مفتاح مباشر إلى المفتاح المباشر F10، إلا أنك قد حددت عدداً من الإجراءات المختلفة باستخدام F10 خلال برنامجك. ففي برنامج Summer'87 أحدث هذا مشكلة كبيرة لأنك لم تستطع تحديد الإجراء المحدد الذي تم ربطه بمفتاح الأوامر المباشر F10. لذلك لم تكن قادراً على تغييره وإعادة تجهيزه بشكل مناسب. ولم يعد هذا مشكلة في كليبز باستخدام وظيفة ( ) SETKEY حسب المثال التالي:

```
#include "inkey.ch" // for INKEY( ) constants (الروابط)
function test(p, 1, v)
local old_f10 := setkey(K_F10, { |p,1,v| Helpindex(p,1,v) } )
* main code goes here
setkey(K_f10, old_f10)
return nil // restore F10 hot key
```

## المساعدة الحساسة ووظيفة ( ) SETKEY

إن كلاً من مرونة كلمة الشفيرة ووظيفة ( ) SETKEY تمكنك من استخدام مساعدة تتجسس حسب الخصى بشكل دقيق وأكبر من خلال برامج تعدها باستخدام كليبز.

لنبدأ بتحديد متغير رقم السطر الذي يتم إرساله مباشرة إلى وظائف المفاتيح المباشرة. فكما ذكرنا سابقاً فإن "رقم السطر" متطابق جداً بحيث لا يمكن استخدامه بشكل مفيد. لذا، يجب أن تصوغ وظيفة ( HELP ) بحيث لا تقبل سوى كل من الإجراء واسم المتغير. يمكن بتجهيز مفتاح الأوامر المباشرة F1 (أو أي مفتاح آخر تختاره) لإرسال هذين المتغيرين فقط إلى وظيفة ( HELP ). لاحظ أنه يجب أن تقبل المتغيرات الثلاثة جميعها بحيث يمكنها التوصل إلى اسم المتغير (V).

```
#include "inkey.ch"           // for inkey( ) constants

function main
local old_f1 := setkey(K_F1, { | p, 1, v | Help(p, v) } )
//
// body of function
//
setkey(K_f1, old_f1)
return nil

function help(p, v)
if help->( dbseek( padr(p + v, 20) ) )
    // display help screen
else
    alert("No help available")
endif
return nil
```

لاحظ استخدام وظيفة ( PADR ) لدى البحث من شاشة مساعدة لفترة الانتظار هذه، ويعتبر الإجراء واسم المتغير يمكن أن يكون لكل منهما طولاً أعظمياً يبلغ عشرة رموز.

ولنفترض الآن أن لديك عدة استدعاءات لوظيفة ( ACHOICE )، فإذا ضغطت على مفتاح مباشر أثناء وظيفة ( ACHOICE ) فإن كليبر سيعطيك دائماً المعلومات ذاتها بالنسبة لفترة الانتظار. ولن يكون هذا مساعداً جداً عندما تريد الحصول على شاشات مساعدة مختلفة لكل مرة تستدعي فيها وظيفة ( ACHOICE ) وبين لك المثال التالي حلّ مثل هذه المشكلة:

```
#include "inkey.ch"           // for inkey( ) constants

function main
```

```
local old_f1 := setkey(K_F1, { | | Help("ACHICE1") } )
achoice(...)
setkey(K_f1, old_f1)
return nil
function help(p, v)
```

لاحظ أن كتلة الشيفرة هنا لم تكتب لتقبل متغيرات  $p$  ,  $L$  ,  $V$  , وفي هذه الحالة لا ضرورة لذلك لأننا نتجاوزها باستخدام برمجة محددة تطلب شاشات المساعدة.

## استخدام وظيفة ( ) INKEY حالة انتظار

إن هذه الوظيفة ليست مضمونة كما هي الحال في برنامج Summer'87، ولكن كما قد أوضحنا لك قبل قليل إن وظيفة ( ) SETKEY تسهل إنشاء وظيفة حالة انتظار خاصة بك. وإن الوظيفة التالية، وهي: ( ) MyInKey تستخدم وظيفة ( ) SETKEY لتختبر ضغطة المفتاح لمفتاح مباشر. وبدلاً من استدعاء وظيفة ( ) INKEY في برنامجك، يمكنك استدعاء وظيفة ( ) MyInKey بدلاً منها.

```
function myinkey
local key := inkey(0)
local block := setkey(key)
if block != NIL // there is a code block for this key
eval(block, procname(1), procline(1), 'myinkey')
endif
return key
```

إذا أرجعت وظيفة ( ) INKEY كتلة برمجة فسيتم تقييمها. لاحظ أننا نقيمها بدلاً من إرسالها في الإجراء الحالي ورقم السطر، بل نرسل إليها المعلومات التي هي على مستوى أبعد واحداً من آخر كومة التنشيط، وإلا فإنه إجراء المفتاح المباشر سيعتقد دوماً أنه أت من وظيفة ( ) MyInKey وسيحدث هذا الأمر كثيراً من الفوضى والاضطراب ويجبرك على الحصول على شاشة المساعدة ذاتها لكل حالة انتظار تستدعيها وظيفة ( ) MyInKey.

## تمنيع وظيفة ( ) INKEY لحالة الانتظار

بعد أن اطلعنا على أساسيات هذه الوظيفة، يمكننا أن نتوسع في الأمور التالية:

- أسماء متغيرات مختلفة لحالات انتظار مختلفة.
- حادثة خلفية مستمرة اختيارية.
- فترة محددة مستقطعة وحادثة اختياريتان.
- أمر يحده المستخدم لتسهيل القراءة.

### أسماء متغيرات مختلفة لحالات انتظار مختلفة

إن المتغير الثالث الذي يرسل إجراءات المفاتيح المباشرة كما ذكرنا آنفاً هو اسم المتغير الذي سيقراً. وفي الوظيفة التالية ( ) "MYINKEY" سيحتج اسماً وهمياً للمتغير. إلا أن هذا يعني أنك إذا استدعيت وظيفة ( ) MYINKEY أكثر من مرة في الإجراء ذاته فإنك ستحصل على شاشة المساعدة ذاتها لكل حالة من حالات الانتظار لأن كلاً من متغيري الإجراء واسم المتغير سيكونان ذاتهما. وإن من السهولة بمكان تعديل وظيفة ( ) MyInKey لتقبل اسم المتغير كمتغير، وهذا ما سنفعله بالضبط.

### حادثة خلفية مستمرة اختيارية

لننظر مرة ثانية على أهم سطرين في وظيفة ( ) MyInKey:

```
local key := inkey(0)
```

لا يوجد ما يمنعنا على الإطلاق من إعادة كتابة هذا على شكل حلقة باستخدام DO WHILE :

```
do while ( key := inkey( ) ) == 0
enddo
```

وستستمر هذه الحلقة بسحب ما يوجد في الذاكرة المؤقتة للوحة المفاتيح. وعند اكتشاف ضغطة على لوحة المفاتيح تنتهي هذه الحلقة. وسيحقق هذا ما تحققه وظيفة ( INKEY ) تماماً، كما بينا. إلا أنه بما أن هذه العملية هي حلقة، فيمكن أن نضع داخلها أشياء أخرى.

والمثال البسيط على هذه العملية هو "صوت حركة الساعة". فقد كانت الطريقة الوحيدة باستخدام برنامج Summer'87 لعرض ساعة تصدر صوتاً خلال حالة انتظار هي ربط إيقاف مؤقت من خلال مكتبة شركة أخرى. أما في كلبر 5.x فإن كتل الشيفرة تسهل الموضوع تماماً. وتبين الكتلة البرمجية التالية سهولة تنفيذ مثل هذا الأمر:

```
bevent := { | | clock( ) }
do while ( key := inkey( ) ) == 0
  eval(bevent)
enddo
```

ويتم تقييم كتلة الشيفرة هذه بشكل مستمر طالما أنه لم يتم الضغط على أي مفتاح من لوحة المفاتيح، (أو لم تتحرك الفأرة من موضعها) وسيدعشك هذا الأداء.

لاحظ أنه من المحتمل أن يكون الأمر الأفضل إذا تمت الإشارة إلى هذه الوظيفة في كتلة الشيفرة بشكل سريع لسي بحث نرجع وظيفة ( INKEY ) ليكون متكرراً، وإلا فإن المستخدم قد يضغط على المفتاح ويضطر للانتظار عدة ثوان للحصول على جواب. ولن يكون هذا الأمر عادياً، إلا أننا إذا سمحنا بإرسال كتلة الشيفرة على أنها متغير آخر للوظيفة فستصبح عندئذ عامة.

## وقت مستقطع اختياري وحادثة

والآن، وبعد أن تعرفنا على حلقة DO WHILE يمكننا إضافة مزيد من الصابير لنقصرها. ولعل أوضح تعبير هو "الوقت المستقطع". فنسوس متغيراً للوقت المستقطع وآخر لوقت البدء به.

```
local nstart := seconds( )
local nseconds := 30
```

لم نضيف التعبير التالي على عبارة DO WHILE :

```
do while ( key := inkey( ) ) == 0 .and. ;
    seconds( ) - nstart < nseconds
enddo
```

ولا بد أن نضيف أخيراً اختياراً آخر بعد حلقة DO WHILE لتأكد من كيفية خروجنا من الحلقة. ويمكننا أن نفرض أنه إذا كان KEY لا يزال صفراً، فإن هذا يعني أننا كسرنا الحلقة بسبب وجود شرط الوقت المستقطع. وتكون الخطوة التالية في مثل هذه الحالة استدعاء بعض الوظائف الأخرى كأن نستدعي وظيفة تغطية الشاشة. إلا أننا إذا أردنا أن تكون هذه الوظيفة مرنة فإنه يجب أن نسمح لكلمة الشيفرة أن تحتوي على وظيفة "وقت مستقطع". فعلى سبيل المثال يمكن أن تستدعي كلمة الشيفرة وظيفة تغلق قاعدة البيانات وتوقف البرنامج.

```
if key == 0
  if bexit != NIL
    eval(bexit)
  else
    blankscm( )
  endif
else ...
```

## استخدام أمر يعرفه المستخدم لسهولة القراءة

لقد أضفنا عدة متغيرات ( MyInKey ) إلا أننا قد لا نريد استخدامها جميعاً بشكل دائم. وبدلاً من محاولة تذكر ترتيب تلك المتغيرات والذي يستحسن تجنبه، فيمكن استدعاء ما قبل المعالج لتسهيل الأمر.

ونبين فيما يلي أمراً يعرفه المستخدم لهذا الغرض:

```
#xcommand NKEY :
[TO <v> ] :
[TIMEOUT <t> ] :
[EVENT <e> ] :
[EXIT <exit> ] :
```

=>  
[ <v> := } myinkey(#<v>, <{e}>, <t>, <{exit}> )

ويمكن تحديد هذه الشروط بأي ترتيب تريده (أو دون ترتيب على الإطلاق). ولاحظ أن المعالج الأولي سيحول وظيفتي EVENT و EXIT إلى كتل شيفرة بشكل آلي. ويجب أيضاً ملاحظة استخدام "dumb stringity" الذي يعدّ النتيجة ("##") بحيث يحول اسم المتغير إلى مصفوفة حرفية.

والآن جميعاً معاً:

```
#xcommand INKEY :
    [TO <v> ] :
    [TIMEOUT <t> ] :
    [EVENT <e> ] :
    [EXIT <exit> ] :
    =>
    [<v> :=] myinkey(#<v>, <{e}>, <t>, <{exit}>)
```

```
#include "inkey.ch"
```

```
#define TEST // to compile test stub
```

```
#ifdef TEST // begin test stub
```

```
function test
```

```
local help1
```

```
set key K_F1 to helpme
```

```
scroll()
```

```
? "Press F1 for help... NOT!"
```

```
inkey to help1 event clock() timeout 8 exit cleanup()
```

```
return nil
```

```
static function cleanup
```

```
close data
```

```
scroll()
```

```
? "Program terminated due to inactivity..."
```

```
inkey(2)
```

```
keyboard chr(K_ESC)
```

```
return nil
```

```
static function clock
```

```
local r := row(), c := col()
```

```
@ 0, maxcol() - 7 say time()
```

```
setpos(r,c)
```

```
return nil
```

```
static function helpme
```

```
? "Sorry... no help available"
```

```
return nil
```

```
#endif // end test stub
```

```
function myinkey(v, bevent, timeout, bexit)
```

```
local nKey := 0
```

```
local b
```

```
local start := seconds()
```

```
local mainloop := .t.
```

```
if timeout == NIL
```

```
    timeout := 600000
```

```
endif
```

```
do while mainloop
```

```
    do while ( nKey := inkey() ) == 0 .and, seconds() - start < timeout
```

```
        if bevent != NIL
```

```
            eval(bevent)
```

```
        endif
```

```
    enddo
```

```
    if nKey == 0 // we timed out of the loop
```

```
        if bexit != NIL
```

```
            eval(bexit)
```

```
        else
```



```

        blankscr3(-1) // Grumpfish Library screen blanker
    endif
else
    if ( b := setkey(nKey) ) != NIL
        eval(b, procname(1), procline(1), v)
        start := seconds() // restart timeout loop counter
    else
        mainloop := .f.
    endif
endif
enddo
return nKey

```

## تغيير متغير محلي بواسطة كتلة شيفرة

والآن، بعد أن عرفنا كيف يمكن استخدام وظيفة ( SETKEY ) لربط كتل الشيفرة مع ضغطات المفاتيح، لابد أن ندرك أنه لا يوجد البتة ما يمنعك من كتابة كتلة برمجة على النحو التالي:

```

#include "inkey.ch"

function main
local x := "this will be visible in the HelpMe( ) hot key function"
setkey(K_F1, { | p,1,v | helpme(p, 1, v, x) } )
// etcetera

```

ويمكن هذه الكتلة المفتاح المباشر الذي حددته بحيث يقبل المتغيرات القياسية الثلاثة لكليبر وهي: (الإجراء، ورقم السطر، واسم المتغير) إلى جانب المتغير المحلي x. ولنفترض أن المفتاح المباشر الذي تريد استخدامه هو فقط يحتاج الإطلاع على المتغير x فقط وليس بحاجة لاستخدام المتغيرات الثلاثة القياسية الأخرى لكليبر، فيمكنك تجاوزها بكتابة كتلة برمجة باستخدام وظيفة ( Setkey ) بحيث لا تقبل تلك المتغيرات.

```
setkey(K_F1, { | | helpr(x) } )
```

وإذا أردت إجراء أمر أكثر سهولة، فيمكنك إرسال متغير محلي بالإشارة فقط وبهذا تمكنه من التغير في وضعية وظيفة المفتاح المباشر، ويبين هذا المثال التالي. نريد الحصول على متغير ما، أثناء السماح للمستخدم بفتح قائمة الخيار ما والاختيار من مداخلات صحيحة فيها. وقد يبدو هذا الأمر بسيطاً للغاية، وهو فعلاً كذلك، إلا أن الحصول على المتغير المطلوب هو "محلي" Local، لذا فهو محدد في المجال للوظيفة التي نريد الحصول عليها فقط. وإليك حل هذا الإشكال الفني باستخدام طريقة ذكية لكل الشيفرة.

```
#include "inkey.ch"
#include "box.ch"

function test
local mvalue := space(7), oldaltv, x, getlist := { }
if ! file("lookup.dbf")
  dbcreate("lookup", { { "LNAME", "C", 7, 0 } } )
  use lookup new
  for x := 1 to 9
    append blank
    replace lookup->lname with { "BAKER", "BOOTH", "FARLEY", ;
      "FORCIER", "BRITTEN", "LIEF", "MEANS", "NEFF" }[x]
  next
else
  use lookup
endif
// ----- note that MVALUE is passed by reference, and that the three
// ----- standard Clipper parameters (P, L, V) are ignored
oldaltv := setkey( K_ALT_V, { | | View_Vals(@mvalue, "lname") } )
setcolor("+gr/b")
scroll()
@ 4, 28 SAY "Enter last name: get mvalue"
@ 5, 23 SAY " (Press Alt-V for available authors) " color "+w/b"
read
@ 7, 28 Say "You selected " + mvalue
return nil

static function view_vals(v, cfield)
local browse, column, key := 0, marker := recno(),
  oldscm := savescreen(8, 35, 29, 44),
  oldcolor := setcolor("+W/RB"), oldcursor := setcursor(0),
  oldblock := setkey( K_ALT_V, NIL ) // turn off ALT-V
@ 8, 35, 19, 54 box B_SINGLE + chr(32)
browse := TBrowseDB(9, 36, 18, 43)
```

```

browse:colorSpec := '+W/RB,+W/N'
browse:addcolumn(TBColumnNew( , fieldBlock(cfield) )
go top
do while key != K_ESC .and. key != K_ENTER
  do while ! browse:stabilize( )
    enddo
  key := inkey(0)
  do case
    case key == K_UP
      browse:up( )
    case key == K_DOWN
      browse:down( )
  endcase
enddo
if key == K_ENTER
  /*
    because we passed the variable BY REFERENCE in the code block,
    any changes we make here are being made to the actual variable,
    and that is the key to this whole mess working the way it does!
  */
  v := lookup->lname
endif
go marker
restscreen(8, 35, 20, 44, oldscrm)
setcolor(oldcolor)
setcursor(oldcursor)
setkey(K_ALT_V, oldblock)           // reset Alt-V for next time
return

```

وقد يعتقد بعض المبرمجين أن هذا السلوك مغاير للهدف، إذ أنه يعني أن المتغيرات المحلية يمكن رؤيتها الآن في وظائف أخرى. إلا أنه لولا هذا السلوك الشاذ نسبياً لن نستطيع الحصول باستخدام أمر GET على متغير محلي. ويجب أن نتذكر أن نظام GET في كليب، قد كتب بالكامل باستخدام كليب ذاته. فإذا لم نستطع، لسبب من الأسباب إرسال إشارة للمتغير في وظيفة RedModal( ) والتي توجد في ملف شيفرة المصدر GETSYS.PRG فإنك لن تستطيع تعيين القيمة للمتغير.

## الوظيفة FIELDBLOCK ( )

هي إحدى ثلاث وظائف جديدة ترجع كتلة برمجة "الاسترجاع/التعيين" أو "إحضار مجموعة" (get-set). وتمتلك كتلة برمجة الاسترجاع/التعيين إما من استرجاع قيمة حقل أو متغير أو تعيينه. ويعتبر هذان بمثابة القلب والروح لكلير 5.x.

وتساعدك وظيفة FIELDBLOCK ( ) على تجنب عامل الماكرو. وهي ترجع كتلة برمجة لحقل محدد. ويعتبر متغير <Field> سلسلة حرفية تمثل اسم الحقل المشار إليه. ويمكنك بعدئذ إما استرجاع (الحصول) أو تعيين (تجهيز) قيمة الحقل بتقييم كتلة الشيفرة الراجعة باستخدام هذه الوظيفة. فإذا لم يكن الحقل موجوداً في منطقة العمل النشطة حالياً فسترجع الوظيفة "صفرًا". وإن التركيب اللغوي لهذه الوظيفة كما يلي:

```
fieldblock( "fieldname" ) ==
{ | _1 | if(1_ == NIL, field->fieldname, field->fieldname := _1) }
```

ويمكنك أن ترى بوضوح أنك إذا قيمت كتلة الشيفرة ولم ترسل أي متغير من المتغيرات فستؤسس على أنها "صفر" وسترجع كتلة الشيفرة القيمة الحالية لاسم الحقل. أما إذا لم ترسل متغيراً فإن اختبار IF-1 == NIL سيفشل وستعين قيمة متغيرك لاسم الحقل ذاته.

ملاحظة: إذا كان الحقل <Field> الذي أرسلته إلى هذه الوظيفة موجوداً في أكثر من منطقة عمل واحدة فإن هذه الوظيفة مطابقة للحقل الموجود في منطقة العمل الحالية فقط.

واليك مثالاً على استرجاع القيمة:

```
local bblock, mfield := "FNAME"
dbcreate("customer", { { "FNAME", "C", 10, 10 } })
use customer new
append blank
customer->fname := "JOE"
bblock := fieldblock(mfield)
```

```
? eval(bblock)           // "JOE"
/* Note the dreaded macro alternative */
? &mfield                 // slow, and simply no longer chic
```

لتعيين قيمة ما لحقل، يجب أن تقيم كلمة الشيفرة وترسل القيمة المطلوبة على شكل متغير. مثال:

```
local bblock, mfield := "FNAME"
use customer new
bblock := fieldblock(mfield)
eval(fieldblock(mfield), "Adam")
? customer->fname
/* note the dreaded macro alternative */
replace &mfield with "Adam" // ugh! return nil
```

## الوظيفة FIELDWBLOCK(<field>, <work area>)

تشبه هذه الوظيفة سابقتها إلى حد كبير، إلا أنها تمكنك من الإشارة إلى منطقة عمل مختلفة لاسترجاع قيمة حقل أو تعيينه. وهي مفيدة بشكل خاص عند تجهيز أمر TBrowse يحتوي على حقول من أكثر من منطقة عمل واحدة.

واليك مثال على هذه الوظيفة.

```
dbcreate("customer", { { "LNAME", "C", 10, 0 } })
dbcreate("vender", { { "LNAME", "C", 10, 0 } })
use customer new
append blank
customer->lname := "CUSTOMER1"
use vender new
append blank
vender->lname := "VENDOR1"
? eval(fieldwblock("LNAME", select("customer"))) // CUSTOMER1
? eval(fieldwblock("LNAME", select("vender"))) // vender1
? eval(fieldwblock("LNAME", select("vender")), "Grumpfish")
? vender->lname // Grumpfish
```

ومن السهل تعيين قيمة لحقل باستخدام هذه الوظيفة كما هو الحال في سابقتها. قيس كتلة الشيفرة الراجعة باستخدام وظيفة ( FIELDWBLOCK ) وأرسل القيمة المطلوبة على أنها متغير، كما يينا في المثال السابق.

ويمكن إجراء عملية TBrowse شكل مختلف عما يينا سابقاً باستخدام هذه الوظيفة:

```
local x, browse := TBrowseDB(3, 19, 15, 80), column
use test new
for x := 1 to fcount( )
    column := TBColumnNew(field(x), field(x), fieldwblock(field(x), select() ) )
    browse:AddColumn( column )
next
do while ! browse:stabilize( )
enddo
```

### الوظيفة MEMVARBLOCK(<memvar>)

تشبه هذه الوظيفة إلى حد كبير وظيفة ( FIELDWBLOCK ) إلا أنها تعمل على متغيرات الذاكرة العامة أو الخاصة بدلاً من العمل على حقول قواعد البيانات. وترجع هذه الوظيفة كتلة الشيفرة لمتغير الذاكرة كما تم تحديده باستخدام متغير <memvar>. ثم يمكنك عندئذ إما استرجاع القيمة بتقييم كتلة الشيفرة الراجعة باستخدام أمر الوظيفة أو تعيينها. أما إذا لم يكن <memvar> موجوداً فسترجع هذه الوظيفة قيمة "الصفر" NIL.

#### تحذير

إذا كان متغير <memvar> ساكناً أو محلياً فإن هذه الوظيفة ستراجع أيضاً القيمة "صفر" NIL لأن هذه الوظيفة لا تعمل إلا على المتغيرات "العامة" و "الخاصة" فقط.

ويبدو أنه ليس من المفيد جداً استخدام هذه الوظيفة نظراً لاستخدام إعلانات LOCAL و STATIC بدلاً من PUBLIC و DRIVAR في كليب 5.x.

## توسيع أوامر كليبر باستخدام كتل الشيفرة

تستخدم كثير من وظائف كليبر كتل الشيفرة، وكلما ازدادت معرفتك بهذه اللغة استطعت استخدام قواها الكامنة وفعاليتها في كتابة كتل برامجك المختلفة. ولعل أفضل طريقة لتتعلم الجراة على استخدام هذه الوظائف والقوى الكامنة هي أن تبدأ باستخدام التجميع بطريقة مفتاح P / إذ يعد هذا الأمر ملف إخراج مسبق المعالجة (PPO). يحتوي على مصدر برنامجك بعد أن تم الانتهاء من ترجمة المصدر من قبل ما قبل المعالج.

ولعل أفضل مثال هو أمر استخدام الفهرسة INDEX ON وستركز على هذا المثال من خلال الأمثلة التالية:

index on keyfield to indexfile

ويترجم هذا الأمر من قبل ما قبل المعالج على النحو التالي:

```
dbCreateIndex( "indexfile", "keyfield", { | | keyfield} , ;
if( .F., .T. , NIL ) )
```

وكما يينا لدى الحديث عن "ما قبل المعالج" فإن وظيفة ( db CreatIndex ) أضيفت مع الإصدار 5.01 ومتغيراتها هي كما يلي:

- سلسلة حرفية تمثل اسم ملف الفهرس المراد إنشاؤه.
- سلسلة حرفية تمثل التعبير الاساسي. وسيتم إعداد هذا وجعله جزءاً من ملف لرويسة NTX.
- كتلة برمجة اختيارية تمثل التعبير الاساسي، وتقيم هذه لكل سجل في قاعدة بيانات لإنشاء ملف فهرسة. وإذا تم تجاوز هذا المتغير فسيتم تحويل المتغير لثاني إلى كتلة برمجة يتم تقييمها.
- متغير منطقي يحدد ما إذا كان سيتم عمل فهرس متميز Unique أم لا.

وسنهتم هنا بشكل أساسي بالتغير الثالث وهو كتلة الشيفرة، وكل ما ستفعله الآن هو إعادة التعبير الأساسي:

```
{ | | keyfield }
```

وسيكون بمنتهى البساطة بالنسبة لنا إدخال وظيفة استدعاء قبل التعبير الأساسي وتتمكن هذه الوظيفة من عرض سطر الوضعية. ولدى انتهاء عملية الفهرسة لن يكون لهذه الوظيفة أية علاقة على الإطلاق بملف الفهرسة، ونستخدم الأمر التالي الذي يحدده المستخدم لتحسين نوعية القراءة:

```
#xcommand INDEX ON <key> TO <(file)> GRAPH [<u: UNIQUE>];
=> dbCreateIndex( <(file)> , <"key"> , ;
{ | | Indexbar( ), <key> }, <.u.> )
```

إن الفارق بين هذا الأمر، ومجموعة أوامر كليبر هو الكلمة الأساسية GRAPH واستدعاء الوظيفة الموجود داخل كتلة الشيفرة. لاحظ أن استدعاءات وظيفة IndexBar( ) و LASTREC( ) و RECNO( ) هي الحد الأدنى اللازم إذ أن هذا سيحسن نوعية الأداء.

```
#include "box.ch"
#define TESTING // to compile test stub
/*
This assumes a database of at least 60 records... smaller
databases should not really require visual feedback for
the index process anyway...
*/
#ifdef TESTING // begin test stub
#xcommand INDEX ON <key> TO <(file)> GRAPH [<u: UNIQUE>]
=> dbCreateIndex( <(file)> , <"key"> , { | | indexbar( ), <key> }, <.u.> )

function test
local x
scroll()
```



```
? "creating test database.."
dbcreate("test.dbf", { { "NAME", "C", 2, 0 } })
use test
for x := 1 to 10000
    append blank
    test->name := replicate(chr(x % 256), 5)
next
index on test->name to test graph
use
ferase("test.dbf")
ferase("test.ntx")
return nil

#endif // end test stub
/*
    Function: IndexBar()
    Purpose: Display status bar during index process
    Params: None
    Returns: Nada
*/
function indexbar
static nlastrec
static screen
static ngraphlen
static nspacing
local cur_rec := recno()
if nlastrec == NIL
    //— establish NLASTREC and NGRAPHLEN variables
    nlastrec := lastrec()
    nspacing := nlastrec / 60
    ngraphlen := 0
```

```

//--- save screen and draw initial box
screen := savescreen(9, 8, 11, 71)
@ 9, 8, 11, 71 box B_SINGLE + '' color 'wfb'
@ 9, 33 say " Index Status "
@ 10, 10 say replicate(chr(177), 60) color 'wfb'
setpos(10, 10)
else
//--- display characters only if necessary
if ngraphlen != int ( curr_rec / nspacing )
  ngraphlen++
  dispout(chr(219), '+gr/n')
endif
if curr_rec == nlastrec
  //--- if we're finished, restore the screen and reset NLASTREC
  restscreen(9, 8, 11, 71, screen)
  nlastrec := NIL
  ngraphlen := NIL
endif
endif
return nil

```

## فتح قواعد بيانات وفهارس

بعد مناقشة كل من المصفوفات، وكتل الشيفرة والوظائف المتعلقة بقواعد البيانات، لنبدأ باستخدامها جميعها لإنتاج وسائل قوية لفتح كل من قواعد البيانات والفهارس. وإن هذا لن يمكننا من فتح ملفاتنا بالطريقة والوضعية التي نريدها فقط (مشركة، حصرية، قراءة فقط) إلا أنه يعيد إنشاء أي ملف مفقود أو ناقص، بل إنه أيضاً يملأ قواعد البيانات الحديثة الإنشاء بسجلات يجب أن تكون موجودة من البداية.

ويعم حفظ كافة بيانات قاعدة المعلومات ومعلومات الفهرسة في مصفوفة واحدة تحتوي عنصراً لكل قاعدة بيانات في برنامجك.

ومع أن هذه المصفوفة تبدو معقدة بعض الشيء إلا أنها واضحة الاستعمال. وقد تستغرب وجود حقتين لل ملفات الفهرسة (احدهما للتأكد من وجودها والثاني لفتحها). وقد يبدو هذا الأمر غير كافي للوهلة الأولى، إلا أنه ضروري لأن وظيفة `dbCreateIndex()` تنشئ ألباً أي فهرس تنشئه بينما تفتح أيضاً أي فهرس مفتوحة.

```
#define TEST          // to compile test stub
#define TEST          // begin test stub

function test
set exclusive off
OpenFiles( ;
{ ;
    { "CUSTOMER.DBF",      ; // database #1
        .f.,              ; // .T. = exclusive (default: .F.)
        ,                 ; // .T. = readonly (default: .F.)
        "CUST",           ; // alias to use (optional)
        ,                 ; // RDD to use (default: DBFNTX)
    } ;
    { "FIRST", "C",      15, 0 }, ; // DBF structure information
```

```

{ "LAST", "C", 20, 0 }, ; // for use by DBCREATE() in
{ "ADDRESS", "C", 50, 0 }, ; // the event that the database
{ "CITY", "C", 25, 0 }, ; // needs to be recreated
{ "STATE", "C", 2, 0 }, ;
{ "ZIP", "C", 9, 0 }, ;
{ "PHONE", "C", 10, 0 }, ;
{ "FAX", "C", 10, 0 } ;
} ;
, ; // new records to be added
{ ; // one subarray for each record
{ "Greg", "Lief", "2450 Lancaster Dr NE", ;
"SALEM", "OR", "97305", "5035881815", ;
"5035881980" } ;
} ;
, ; // array of index information
{ ; // <Indexname>, <Key>, <Unique>
{ "NAME.NTX", "UPPER(CUST->LAST + CUST->FIRST)", .F. }, ;
{ "CITY.NTX", "UPPER(CUST->CITY)", .F. } ;
} ;
} ;
, ;
{ "VENDOR.DBF", ; // database #2
, ; // .T. = exclusive (default: .F.)
, ; // .T. = readonly (default: .F.)
, ; // alias to use (optional)
, ; // RDD to use (default: DBFNTX)
};
{ "COMPANY", "C", 45, 0 }, ; // DBF structure information
{ "CONTACT", "C", 40, 0 }, ; // for use by DBCREATE() in
{ "ADDRESS", "C", 50, 0 }, ; // the event that the database
{ "CITY", "C", 25, 0 }, ; // needs to be recreated

```

```

    { "STATE", "C", 2, 0 }, ;
    { "ZIP", "C", 9, 0 }, ;
    { "PHONE", "C", 12, 0 }, ;
    { "FAX", "C", 12, 0 } ;
} ;

, ; // new records to be added
{ ; // one subarray for each record
{ "Grumpfish, Inc.", "Mary Gries", ;
  "2450 Lancaster Dr NE", "Salem", "OR", ;
  "97305", "5035881815", "5035881980" } ;
} ;
, ; // array of index information
{ ; // <Indexname>, <cKey>, <!Unique>
{ "COMPANY.NTX", "UPPER(VENDOR->COMPANY)", .F. }
} ;
} ;
} )

```

inkey(0)

return nil

#endif // end test stub

// manifest constants to delineate the structure of the array

```

#define DBF_NAME 1
#define EXCLUSIVE_USE 2
#define READONLY_USE 3
#define ALIAS_NAME 4
#define RDD_NAME 5
#define DBF_STRUCTURE 6
#define NEW_RECORDS 7
#define INDEX_INFO 8

```

```

#define INDEX_NAME      1
#define INDEX_KEY       2
#define UNIQUE_INDEX    3

function OpenFiles(a)
local nDbfs := len(a)
local x
local y
local n
local lMustfill
for x := 1 to nDbfs
    lMustfill := .f.
    //—— check for existence of database, recreate if necessary
    if ! file( a[x][DBF_NAME] )
        dbcreate( a[x][DBF_NAME], a[x][DBF_STRUCTURE] )
        lMustfill := .t. // so any new records will be added below
    endif
    dbUseArea( .t.,
        a[x][RDD_NAME],
        a[x][DBF_NAME],
        a[x][ALIAS_NAME],
        if( a[x][EXCLUSIVE_USE] != NIL,
            ! a[x][EXCLUSIVE_USE], NIL ),
        a[x][READONLY_USE] )
    n := len( a[x][INDEX_INFO] )
    //—— first verify existence of all indexes, recreating if necessary
    for y := 1 to n
        if ! file( a[x][INDEX_INFO][y][INDEX_NAME] )
            dbCreateIndex( a[x][INDEX_INFO][y][INDEX_NAME],
                a[x][INDEX_INFO][y][INDEX_KEY],
                &"( || " + a[x][INDEX_INFO][y][INDEX_KEY] + ")"),

```

```

a[x][INDEX_INFO][y][UNIQUE_INDEX])
//--- dbCreateIndex() automatically opens the newly created
//--- index. We must close it now because we'll open it below
dbClearIndex()
endif
next
//--- now activate the indexes
for y := 1 to n
  dbSetIndex( a[x][INDEX_INFO][y][INDEX_NAME] )
next
//--- finally, add any new records that were specified
//--- if we had to recreate the database from scratch
if !Mustfill .and. valtype( a[x][NEW_RECORDS] ) == "A"
  n := len( a[x][NEW_RECORDS] )
  //--- loop through info array and add one new record
  //--- for each element
  for y := 1 to n
    dbAppend()
    aeval( a[x][NEW_RECORDS][y], ;
      { | info, fieldnum | fieldput(fieldnum, info) } )
  next
endif
next
return nil

```





## أمر "فرق/جمع" Scatter/Gather

لقد أضاف مجمع كليبر ثلاثة أوامر تسهل عمل المبرمج إلى حد كبير وهي:

( ) FIELDGET و ( ) FIELDPUT و ( ) FIELDPOS . وتسهل هذه الوظائف "التفرقة" (نسخ حقول قواعد البيانات إلى متغيرات الذاكرة لتحريرها) و "التجميع" (تحديد قيم لمتغيرات الذاكرة ذاتها إلى حقول قواعد البيانات). دون الحاجة إلى استخدام الماكرو.

### أمر ( ) FIELDGET(<nfield>)

يُبين هذا الأمر الحقل الذي سيتم استخدامه طبقاً لإحداثياته في تركيبة ملف قاعدة البيانات. وسيرجع قيمة الحقل الذي هو موضع السؤال. مثلاً: إذا أرسلت القيمة ٢ إلى الأمر ( ) FIELDGET، وكان الحقل FNAME هو الحقل الثاني في تركيبة قاعدة بياناتك فإن أمر ( ) FIELDGET سيرجع قيمة FNAME إلى السجل الحالي.

### أمر ( ) FIELDPUT(<nfield> , <newvalue>)

يحدد أمر <nField> كسابقه الحقل الذي سيستخدم في تركيبة قاعدة البيانات. وتقبل <newvalue> القيمة التي ستمين للحقل، كما تُخدم أيضاً كعمل القيمة الراجعة من أمر ( ) FIELDPUT، كما يبين هذا البرنامج التالي:

```
j := fieldput(2, "Ahmed") // assigns "Ahmed" to 2nd field
? y
```

وتبين القيم المدرجة أدناه روتيني فرق/جمع يستخدم الأول عدداً من الماكرو بينما يستخدم الثاني الأوامر التي ناقشناها هنا.

function test

```

local nfields, xx, ahold := { }, mfield
memvar getlist
// first create test database
dbcreate('rolodex', {
    { "FNAME", "C", 15, 0 } , :
    { "LNAME", "C", 15, 0 } , :
    { "ADDRESS", "C", 35, 0 } , :
    { "CITY", "C", 30, 0 } , :
    { "STATE", "C", 2, 0 } , :
    { "ZIP", "C", 10, 0 } , :

use rolodex new
nfields := fcount( )
scroll( )
// first let's try it with macros

// dump all field contents to array for editing
for xx = 1 to nfields
    mfield = field(xx)
    aadd(ahold, &mfield)
    @ xx, 1 say padr(mfield, 11) get ahold[xx]
next
read
append blank

// now dump array contents to the fields of the blank record
for xx = 1 to nfields
    mfield = field(xx)
    replace &mfield with ahold[xx]
next
// now with FIELDGET( ) and FIELDPUT( )
ahold := { } // clear out the array
// dump all field contents to array for editing
for xx = 1 to nfields
    aadd(ahold, fieldget(xx)) // lookma, no macro
    @ xx, 1 say padr(field(xx), 11) get ahold[xx]
next
read
// now dump array contents to the fields of this record
aeval(ahold, { | ele, num | FieldPut(num, ele) } )
return nil

```

ويعتبر هذا المثال بسيطاً نسبياً لأنه ينشئ اخبار قاعدة بيانات في كل مرة، إلا أنك إذا أردت إضافة سجل إلى قاعدة بيانات تحتوي على سجلات، فبدلاً من القيام بعمليات معقدة وطويلة لتحديد القيم الأولية لكل حقل فيمكنك إصدار أمر: GO قبل تحميل

مصنوفة AHOLD. وإن أية محاولة للذهاب إلى أي سجل خارج حدود النطاق مستضع مؤثر السجل على +1 LASTREC( ) والذي يهرف أحياناً، أو يشار إليه باسم "سجل الشبح" (Phantomrecord).

وقد فرقنا وجمعنا في المثال السابق كافة الحقول الموجودة في قاعدة البيانات، ولكن لنفرض أنك تريد تفريق/وتجميع حقلي فقط، فهنا يأتي دور أمر ( FIELDROS ) إذ أنه يرجع مكانة حقل محدد داخل ملف قاعدة البيانات مطابقة لمنطقة العمل.

## أمر ( <cField> FIELDPOS )

إن اسم <FIELD> هو اسم الحقل المطلوب في منطقة العمل الحالية. وإن أمر FIELDPOS ( ) يرجع مكان إحداثيات الحقل في تركيبة ملف قاعدة البيانات المتعلقة بمنطقة العمل الحالية. وإذا لم يتم العثور على ذلك الحقل في تلك المنطقة فإن الأمر FIELDPOS ( ) سيرجع إلى الرقم صفر. وتحدد القوائم المبينة أدناه على أمر FIELDPOS ( ) للطريق والتجميع حقلي من قاعدة البيانات ROLODEX :

```
function main
local fields_ := { "LNAME", "ADDRESS" }
local ahold_ := {}
local nfields := len(fields_)
local x
use rolodex new
for x = 1 to nfields
    aadd(ahold_, fieldget(fieldpos(fields_[x])) ) )
    @ x, 1 say padr(fields_[x] + ".", 12) get ahold_[x]
next
read
// now dump array contents to the fields of this record
aeval(ahold_, { | ele, num | fieldput(fieldpos(fields_[num]), ele) } )
return nil
```

وكما أوضحنا أثناء مناقشة كتل الشفرة، فإذا كان لديك سلسلة حرفية تحتوي على اسم حقل، فإن تعود بحاجة إلى تطبيق عامل الماكرو لتشيط قيمة الحقل، بل يمكنك

إرسال تلك السلسلة الحرفية إلى وظيفة ( FIELDBLOCK ) والتي سترجع بدورها كتلة برمجة تحتوي على إشارة إلى الحقل. ثم يمكنك بعدئذٍ تقييم كتلة الشيفرة الناتجة لاسرجاع (أو تعيين) قيمة الحقل.

وقد ترغب أيضاً باستخدام الأوامر الثلاثة السابقة بدلاً من استخدام ( FIELDBLOCK ). لماذا؟ لأنها أسرع، كما يبين المثال التالي:

```
function test
local fieldname := "NAME", x, y, f, start
local b := fieldblock(fieldname)
dbcreate('customer', { { "NAME", "C", 20, 0 } } )
use customer
start := seconds( )
for x := 1 to 1000
  y := eval(b)
next
? "FIELDBLOCK:", seconds( ) - start
inkey(0)
f := fieldpos(fieldname)
start := seconds( )
for x := 1 to 1000
  y := fieldget(f)
next
? "FIELDPOS( ): ", seconds( ) - start
inkey(0)
use
ferase('customer.dbf')
return nil
```

فقد يستغرق تنفيذ هذه الحلقة وقتاً أقل باستخدام أمر ( FIELDGET ) بدلاً من استخدام ( FIELDBLOCK ) الذي يتطلب ضعف الزمن تقريباً.

## التحويل إلى نظام التشغيل DOS باستخدام الرابط BLINKER 2.0

إن الرابط Blinker هو لغة ربط مستقلة ديناميكية ، صممت خصيصاً لتستخدم مع كليب Summer'87 وتطبيقات كليب 5.x. فهي سريعة جداً بشكل لا يصدق، كما تقدم ربطاً متزايداً بشكل مذهل. وتعتبر قواعدها اللغوية مماثلة تماماً للرابط Rtlink. كما يقدم هذا الرابط العديد من وظائف البرامج المساعدة والمفيدة في تطبيقات كليب ، بما في ذلك "تجزيم الذاكرة" memory packing. كما يتيح لك هذا البرنامج أيضاً وضع الأرقام المتسلسلة ومعلومات بيئة كليب في الملف التنفيذي الخاص بك مباشرة.

كما أضافت النسخة الحديثة من هذا البرنامج عدداً من الوظائف التي تمكنك من نقل برامجك إلى نظام التشغيل بحيث تتمكن من تحرير الذاكرة بأكملها تقريباً ، والتي كانت معروفة قبل تحميل البرنامج!. ويتم هذا بالتقاط صورة عن الحالة الراهنة لما عليه ذاكرة جهازك وكتابة هذا كله ، أو بعضه في ملف على القرص الصلب.

ولعل السبب الأساسي في مناقشة هذا الموضوع أن كثيراً من المبرمجين الذين يطورون برامجهم باستخدام الرابط Blinker لا يعرفون عن نظام التحويل والاستبدال هذا ووظائفه المتعددة. وتعتبر هذه الوظائف رائعة إذ أنها تعطي مستخدمي برامجك DOS shell وهي طبقة خارجية يمكن التعامل معها إما من خلال استخدام مفتاح مباشر أو من خلال قائمة اختيارات. ومن ناحية أخرى ، فإذا كنت تعتقد أن مستخدمي برامجك لا يمكنهم التعامل مباشرة مع نظام التشغيل ، فيمكنك إعداد برنامج صغير باستخدام كليب ، يستخدم على أنه قائمة اختيارات أمامية. ثم تستخدم وظائف الانتقال والاستبدال لاستدعاء أي برنامج آخر من قائمة الاختيارات مباشرة ، بحيث تحجب المستخدمين تماماً عن رؤية مؤشر نظام التشغيل.

وبين المثال التالي كيفية إعطاء مستخدمك برامجك قشرة خارجية للتعامل مع نظام التشغيل إما باستخدام برنامج Blinker 2.0 أو إصدار 3.5 Overlay. وقد كتب هذا البرنامج لاستخدام Blinker ويمكن إعادة كتابته لاستخدام Overlay:  
Clipper dosshell /dOVERLAY

وتأكد من ربطه بـ: OVERCL.LIB ( متوفر مع Overlay ).

```
#include "inkey.ch"
function dosshell
local programname := "DOSSHELL"
local lAlreadyin := .f.
#ifndef OVERLAY
    lAlreadyin := SwpGetPID(programname)
#else
    x := 0
    do while l empty(cfile := O_GetID(++x)) .and. ;
        ! ( lAlreadyin := (cfile == programname) )
    enddo
#endif
if lAlreadyin
    alert( programname + " is already active!", ;
        "If you wish to resume, type EXIT at the DOS prompt" )
    return .f.
endif

//----- establish ALT_F10 as DOS shell key for entire program

set key K_ALT_F10 to shellout

do while lastkey() != K_ESC
    ? "Press ALT-F10 for DOS or ESC to quit"
    wait
enddo
return nil

function shellout(programname)
```

```

local oldblink := setblink()
gfsaveenv(.t., 1, 'w/n')
setpos(0,0)
scroll()

#ifdef OVERLAY

SwpSetPID("DOSSHELL")
SwpSetEnv("PROMPT=Type DOSSHELL to attempt to re-enter$_Type EXIT to
return$_P$G")
if ! SwpRunCmd("", 0, "")
    alert("Cannot shell to DOS... Blinker error code " + ;
        ltrim(str(SwpErrMaj())) )
endif

#else

O__SetID(programname)
if ! Overlay("", 0, " 'PROMPT=On temporary hiatus from Shell test' + ;
    '$_Type DOSSHELL to attempt to re-enter' + ;
    '$_Type EXIT to return$_P$G')
    alert("Cannot shell to DOS... Overlay() error code " + ;
        ltrim(str(O_ErrMajor())) )
endif
#endif

setpos( maxrow(), maxcol() )
setblink(oldblink)
gfrestenv()
return nil

```

وظائف تستحق الإشارة إليها:

• الوظيفة:

SWPRUNCMD(<cProgram>,<nMemory>,<cRunPath>,<cTempPath>)

هذه وظيفة تحويل أساسية، وتعتبر كافة المتغيرات فيها اختيارية. وكما أشرنا سابقاً، يمكن سلسلة كافة البرامج معاً بتحديد المتغير الأول <cProgram> ويكون هذا هو البرنامج المراد تشغيله، وإذا لم تحدد هذا الاسم، فإن هذه الوظيفة ستحمل نسخة جديدة من ملف COMMAND.COM (وهذا ماحدث في مثالنا).

المتغير <nMemory> : هي مقدار الذاكرة الواجب تحريرها، فإذا حددت صفراً (٠) ، فستحاول هذه الوظيفة تحرير أكبر قدر ممكن من الذاكرة (غالباً يترك برنامجك أثر لايتعدى أكثر من ١٢ كيلوبايت فقط من الذاكرة).

المتغير <cRunPath> : هو اسم المسار الذي يجب التحويل إليه قبل تشغيل "البرنامج". وإذا لم تحدد هذا المسار فستتم كل الأعمال داخل الدليل الحالي لنظام التشغيل.

المتغير <cTempPath> : هو اسم المسار الذي سيستخدم للاحتفاظ بصورة الذاكرة RAM ، فإذا كانت لديك أسطوانة تحتوي على هذا الملف فيستحسن تحديثها لإسراع عملية التحويل.

• الوظيفة ( ) SWPRUNCMD ، وهي بهذا الشكل دون ذكر المتغيرات ترجع قيمة منطقية تشير ما إذا كانت العملية قد تمت بنجاح أم لا. فإذا أرجعت هذه الوظيفة قيمة "غير حقيقي" فيمكن عندئذ استخدام كل من وظيفتي ( ) BLISWPMIN و ( ) BLISWPMIN لتحديد رقم رسائل الأخطاء.

• الوظيفة:

SWPSETPID(<cProgram> )

تمتلك هذه الوظيفة من تهينة اسم العملية الأساسية التي بدأت بها. وإذا استخدمت هذه الوظيفة مع وظيفة SWPGETPID فإنها تحول دون السماح للمستخدم



بتشغيل برنامج تنفرع من غلافه الخارجي ( وهذا ما تريد فعلاً تجنبه). وتجدر الإشارة إلى ضرورة الانتباه إلى أن الطول الأقصى لهذا المتغير <cProgram> هو ٣١ حرفاً.

• الوظيفة:

SWPGETPID(<cProgram>)

تستخدم هذه الوظيفة لتحديد ما إذا كان يتم تشغيل البرنامج حالياً أم لا. ولا بد من تهئية اسم البرنامج مسبقاً باستخدام وظيفة ( SWPSETPID). وترجع هذه الوظيفة قيمة منطقية حقيقية إذا كان اسم البرنامج مطابقاً تماماً للبرنامج المطلوب. ويجب الانتباه أيضاً إلى أن الطول الأفقي لاسم <cProgram> هو ٣١ حرفاً.

• الوظيفة:

SWPSETENV( <cString> )

هذه الوظيفة جديدة في الرابط BLINKER ، وتمكن هذه الوظيفة العملية الأساسية من القيام بعمليات إضافية ، أو تعديل ، أو حذف للمتغيرات البيئة. وإن الطول الأقصى لهذه السلسلة هو ٥١٢ بايت ، ويمكن أن تحتوي السلسلة على متغيرات يجب ضبطها أو تغييرها. ويجب فصل هذه المتغيرات برمز آسكي ٢٥٥. ويجب الانتباه إلى أنه لا حاجة لوضع CHR(255) في نهاية السلسلة، وإذا احتجت إلى كتابة القيمة الحرفية هذه داخل السلسلة ، فيجب تحديد اثنتيبي السطر.

وقد غرنا في مثالنا أعلاه مؤشر DOS بحيث يظهر على النحو التالي:  
 “>Type exit to return<“ ، متبوعاً باسم المسار الحالي \$p\$g ، كما حذفنا متغير بيئة كليبر.

ملاحظة

يتم ضبط متغيرات البيئة هذه فقط عند تنفيذ عملية التحويل ولا تنطبق إلا على نسخة البيئة الفرعية فقط. أي: أن يكتب المستخدم “EXIT” للعودة إلى البرنامج الذي خرج من غلافه ، وستعود البيئة إلى ما كانت عليه سابقاً.

لم نهدف من هذا العرض للربط BLINKER 2.0 أن نقدم عرضاً شاملاً وكاملاً عن إمكانيات هذا البرنامج ووظائف التحويل فيه. ولا بد من الاستئناس بالأدلة المرافقة للبرنامج ذاته للتعرف على كافة الوظائف التي يمكن القيام بها.

## الخلاصة

نأمل دار الميمان للنشر والتوزيع أن يحتفظ الإخوة المبرمجون العاملون على إعداد برامجهم وتطويرها باستخدام كليبر بهذا الكتاب ، ويحاولوا الاستفادة منه إلى الحد الأقصى.

ونأمل كذلك أن توافهونا بتعليقاتكم ، وآرائكم ، ومقترحاتكم واستفساراتكم التي سنأخذها قطعاً بعين الاعتبار والتقدير ، وسنكون شاكرين ومقدرين لكم كريم تعاونكم وتجاوبكم مع كتبنا.

إن كليبر هو لغة برمجة لانهائية الحدود والإمكانيات (حتى مع وجود بيئة النوافذ) التي يمكنك الاستفادة منها إلى حد كبير بحيث يمكنك تطوير برامج ذات نوعية عالية الجودة وقدرات متميزة ، ووظائف رائعة قوية ، وشاشات أنيقة وجذابة.



# محاضرات كليبر

- الكتاب الوحيد في العالم العربي الذي يشرح كليبر 5.2 ، بالإضافة إلى الكم الهائل من المعلومات التي يشرحها الكتاب من خلال أجزائه الثلاث.
- تم تقسيم الكتاب إلى ثلاث أجزاء هي: مقدمة البرمجة ، أساسيات البرمجة ، البرمجة المتقدمة.
- شرح لمعظم أوامر وتعليمات ووظائف كليبر الأساسية للإصدار 5.2.
- جزء خاص عن مقدمة البرمجة بلغة كليبر ماهي؟ وكيف يمكنك الاستفادة منها؟
- تصميم وإنشاء وكتابة أقوى التطبيقات الاحترافية باستخدام لغة كليبر 5.2.
- فصل موسع لطريقة استخدام برنامج كشف الأخطاء **Debugger** بأسلوب سهل وبسيط.
- كما خصص مقدار كبير من الجزء الثالث للحدث عن البرمجة باستخدام **Tbrowse** و **TBColumn** ومزاياها المفيدة في استعراض قواعد البيانات.
- كما تم شرح كتلة الشيفرة بأسلوب سهل ، يجعل من هذه التقنية الجديدة في كليبر مريحة وسهلة الاستخدام.
- كما خصص فصل للحدث عن استراتيجيات عمل الشبكة نوفيل مع كليبر 5.2.
- فصل كامل للحدث عن مفاتيح الجمع والرابط.
- شرح للمعالج الأولي **Preprocessor** وملفات الوسوسة والموجهات وغير ذلك.
- فصل كامل لشرح طريقة إعلان المتغيرات بجميع أنواعها بأسلوب سهل وميسر.
- فصل كامل لشرح طريقة استخدام المصفوفات وكذلك الوظائف المتعلقة بها.
- شرح طريقة التحويل إلى نظام التشغيل **MS-DOS** باستخدام الرابط **BLINKER 2.0**.
- شرح لطريقة تحويل برنامجك من شيفرة المصدر **source code** إلى برامج قابلة للتنفيذ **.EXE**. تعمل بشكل مستقل.
- فصل كامل يوضح طريقة تصميم واجهة المستخدم والأدوات التي يوفرها كليبر للقيام بهذه المهمة في توفير شكل جمالي ومريح للمستخدم.

كتاب  
قرص



- الرابط باستخدام **RTLINK**
- وكذلك **BLINKER**
- جزء كامل يوضح أساسيات البرمجة
- باستخدام كليبر 5.2
- جزء كامل للحدث عن البرمجة المتقدمة
- باستخدام **Tbrowse**
- وكذلك **TBColumn**
- فصل كامل عن كشف الشيفرة
- **Code Blocks**
- مصات الأمثلة
- وعشرات الجدول التوضيحية والفواصل والأفكار والمحاويرات
- بالإضافة إلى العديد من المخرقات المتناثرة في مواضيع مختلفة من الكتاب.



Bibliotheca Alexandrina

0339812

